PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nauja kaina 4,50 Lt prenumeratoriams

2005/03 (39)

NUMERIO TEMA

IŠ JAPONIJOS

Suikoden IV

Shin Megami Tensei: Nocturne

Katamari Damacy

Minna Daisuki Katamari Damacy

Ys: The Ark of Napishtim

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

Azumi

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

Shadow of Rome

The Punisher

Obscure

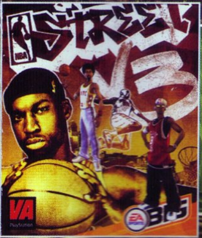
Sonic Mega Collection Plus

Haunting Ground

Brothers in Arms: Road to Hill 30

God of War

Medal of Honor: European Assault



PLAKATAS

ISSN 1392-9534

UP Group

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

VERSLO NAUJIENOS	006
NAUJIENOS	008
IŠ DIRBTUVIŲ	012
TEMA: IŠ JAPONIJOS	017
MĖNESIO ŽAIDIMAS	030
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	
RECENZIJOS	036
SHADOW OF ROME	
THE PUNISHER	
OBSCURE	
SONIC MEGA COLLECTION PLUS	
KLASIKA	048
TENCHU: STEALTH ASSASINS	
IRGI ŽAIDIMAI	052
NAUJIENOS	
X-MEN LEGENDS	
KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES	
MECHASSAULT 2: LONE WOLF	
PATARIMAI	059
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	
GAME OVER	070

SVEIKI,

Tiksliau, vėl reikėtų sveikintis japoniškai, nes beveik visas numeris skirtas Tekančios Saulės šaliai. Tiesiog gavome porą nepaprastų žaidimų, kurie, deja, aplenkė Europą, ir nusprendėme papasakoti apie juos, o kartu pažvelgti į japoniškus žaidimus, jų „kitoniškumą" bei naujienas. Mėnesio žaidimo rubrikoje taip pat vieno genijaus iš Japonijos darbas, ilgai lauktas ir iki Europos keliavęs ne vieną mėnesį. Numeryje puikiai įsiterpia seniai užmirštas, bet grąžintas „Kino skyrelis" — čia naujausias amerikiečių perdirbtas japonų filmas kraupusis Skambutis 2.

Kitą svarbų numerio akcentą rasite „Verslo naujienų" skyrelyje. Istorinis momentas — pirmieji tikri PlayStation 3 faktai! Tiksliau, jo „širdies" — procesoriaus Cell — pristatymas, taip pat labiausiai neraminantys klausimai apie būsimą konsolę. Informacijos apie taip vadinamą „next" kartą, kurioje greta viena kitos žada stoti PlayStation 3, Xbox Next ir Nintendo Revolution, vis daugėja, susilaukiame ir jūsų klausimų apie būsimuosius žaidimus, populiariausių serijų perkėlimą į naują kartą ir sistemas. Ar ne laikas būtų atidaryti šiai temai specialų, kad ir nedidelį skyrelį? Pasakykite savo nuomonę šiuo klausimu kupone.

Jei jau pradėjome apie klausimus, norime pranešti, kad nuo kito žurnalo numerio skirsime vietos vis populiarėjantiems kortų žaidimams Magic the Gathering, Yu-Gi-Oh, ir kitiems žymiausiems stalo žaidimams. Žinoma, galima ginčytis, kad žurnalas turi būti skirtas tik konsolių žaidimams, tačiau visame pasaulyje taip jau įprasta, kad konsolių žaidėjai dažnai yra ir kokio stalo žaidimo, animacijos stiliaus, komiksų ar kitų su žaidimais susijusių dalykų mėgėjai. Pabandysime pasiūlyti trumpam pasitraukti nuo TV ekrano ir sužinoti nevirtualias įdomybes.

Pagaliau — paskutinis siurprizas, kurį pateiksime kitame VA numeryje. PSP — mūsų rankose!

Ričardas Jaščemskas

17 IĐ JAPONIJOS

32 METAL GEAR SOLID 3

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas
	1		

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris-maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius, Adomas Puras, Vytas Lukaševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 5.222
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
– Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
– Pernelyg maža tikimybė rakto paieška pradėti nuo teisingos patalpos.
– Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis delto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

SVEIKI,

Na štai vėl išaušo ta diena, kai čiupau parkerį ir sėdau rašyti Jums, gerbiamoji „VA PlayStation" redakcija. Tiesa, laikrodis jau skelbė 21.00 val. Dienos darbai baigti, gripas įveiktas, tad sveikas ir sotus galiu mėgautis nuostabiais MTV Hits klipais, kuriuos suka tyliai ošianti PS2 konsolė. Taip taip, pagaliau populiariausias pasaulyje žaidimų kompiuteris atkeliavo ir į mano „pastogę". Įsiveržė vidutiniu, 160 km/h greičiu, kartu atverdamas 50 automobilių garažą, kuriuos išbandžiau penkiose visiškai skirtingose, bet nuostabiose trasose, tvirtai laikydamas „Topdrive GT4" vairą. Supratau — pirmas mano žaidimas (beje, originalus) Gran Turismo 4 Prologue vertas „saldainiuko" vardo. O juk prieš metelius su trupučiu buvau vienas iš tų, kuriems lenktynių žaidimai žavesio nekėlė, kol neatsidaro NFSU, bet tai — kita tema...

Dabar parašysiu apie draugus. Juk sutiksite, kuo daugiau jų, tuo laimingesnis esi. Ir visai nesvarbu, kad visi jie tokie skirtingi, kiekviename randi kažką bendra, kas sieja ir palaiko draugystę. Šia tema kalbu todėl, kad vienas jų taip pat skaito šį puikų žurnalą (turi visus numerius — visus!), o svarbiausia, jaučia žaidimo kultūrą ir vertę. Tai va, tiesą pasakius, vien jo ir Jūsų, VA redakcija, dėka supratau, kad man NEREIKIA ČIPUOTI konsolės (žinau, kad teisiškai negalima, bet patys matote, kaip yra iš tiesų). Taigi tapau vienu iš tų... hm... „keistuolių" :), kuris dalį uždirbtų pinigų išleidžia ne 2–4–iems piratiniams žaidimams per mėnesį, o taupo vienam, originaliam ir, be abejo, nuostabiam žaidimui. Dabar prie DVD pakuotės išvydęs 100 lt +/- 30 Lt kainą džiaugiuosi, kad pigu. Nors aplinkiniai niekaip negali suprasti ir ima replikuoti: „Tu geriau atsikoduok „kompą"... Tada tenka aiškinti, kodėl nesiruošiu to daryti, ir žinot, vieni ima suprasti ir net palaikyti tokią mano poziciją. Štai keletas argumentų:

1) Kadangi esu dirbantis (ir jau keletą metų), galiu sau leisti įsigyti originalų žaidimą; 2) Aš nespėčiau sužaisti piratinių žaidimų, blaškyčiausi tarp kelių super hitų (nes pirkčiau geriausius); 3) Skirčiau per daug laiko nei galėčiau praleisti prie konsolės. Patikėkit, taip nutinka ir įsigijus tik vieną žaidimą (ypač pirmą savaitę). Na ir pagaliau savo žaidimą galėsiu iškeisti su draugu, kuris, beje, taip pat žaidžia originalius PS2 DVD.

Suprantu, aplinkybės man palankios, kad galėčiau siekti kultūringo „geimerio" statuso, bet be Jūsų, gerbiamieji, aš nebūčiau išsiugdęs tokio požiūrio į žaidimą konsole. Ypač žaviuosi „VA pašte" spausdintais skaitytojų laiškais. Kasmet žurnale randame apie 7–9 laiškus, štai kad ir paskutiniajame 2005/1 numeryje Džoistiko „atgimimas" (born again). Skaitai ir džiaugiesi kartu. Pamenu — tiek kalbėta, diskutuota. Kiekvienas su savo patirtimi ir požiūriu priversdavo kaskart susimąstyti... Džoistikas įrodė, kad visa tai davė teigiamą rezultatą. Tikiu, kad ne tik jam. Tad noriu ir aš padėkoti gerbiamai redakcijai už tai, kad esate, kad stengiatės palaikyti tą ypatingą ryšį tarp skaitytojų ir Jūsų, leidžiančių žurnalą. Taip pat ačiū už tuos, rodos, paprastus laiškus, kuriuos parašė: Rolandas, Fun Guy, Venom, Aklas, Nightmare, Vagis, Trancer, Nijolito, Wolf, Vaan, Dark Magician, Džoistikas, Artojas, Hard Track.

Na ką gi, šį kartą tiek.
Respect you.
Darius Venclovas — Dariox.

Redakcija: Belieka pridurti, kad be galo džiugu gauti tokius laiškus. Smagu žinoti, dirbame ne veltui. Dovanojame Dariui vieną žaidimą į kolekciją — ESPN NFL 2k5.

DUK

Ar bus išleistas Budokai 4?
Eligijus, Vilnius
Kol kas nieko oficialiai nepaskelbta, tačiau spėjame, kad turėtų būti.

Ar yra sukurtas Spyro the Dragon 4?
Eimantas, Kaunas
Na, nors serija ir nėra numeruojama, ketvirtasis žaidimas yra Spyro: A Heroes Tail, išleistas praėjusių metų pabaigoje PS2, Xbox ir GameCube konsolėms.

Žinome, jog yra „štampuoti ir rašyti" piratiniai PS2 DVD, gal galite apie juos išsamiau?
Jevgenijus, Švenčionys
Ne, apie piratinę produkciją nerašėme, nerašome ir nerašysime.

Kada pasirodys žaidimas The Shield?
Mantas
Amerikoje žaidimas pasirodys jau netrukus, Europoje tikslį data dar nėra patvirtinta.

Mano PS2 konsolėje yra keistas dangtelis, o po juo — ertmė kažkam įdėti, panašu į PC „hardą". Pasakykite, kam ertmė skirta.
Tomas, Plungė
Atspėjai, vieta skirta įstatyti specialiam PS2 kietajam diskui.

Kada bus išleistas GTA: San Andreas ant Xbox?
Remigijus
GTA: San Andreas Xbox versija (kaip ir PC) pasirodys birželio dešimtą dieną.

Kiek kainuoja originalus DBZ Budokai 3? Ar atminties kortelėje galima ištrinti „save'ą"?
Tomas, Klaipėda
Žaidimas kainuoja apie 250 Lt. Atminties kortelėje išsaugotus failus, be abejo, galima ištrinti. Tereikia įjungti konsolę be kompaktinio disko ir „nueiti" į pačią atminties kortelę.

Kokiose parduotuvėse Lietuvoje būtų galima užsisakyti originalių angliškų PSone žaidimų: Medievil, Tomb Raider III, IV, Syphon Filter, Metal Gear Solid, Final Fantasy IX ir panašių?
Eivydas, Anykščiai
Užsakyti žaidimų nepavyks, nes naujų PSone žaidimų kopijų niekas nebegamina. Galima nebent ieškoti didžiosiose parduotuvėse (pavyzdžiui, BMS Megapolis ar Topo Centras) užsilikusių PSone žaidimų.

MORTAL KOMBAT TIKROVĖJE

Vakarų spaudos pranešimais, du japonų paaugliai nutarė išbandyti fatality iš žaidimo Mortal Kombat su trečiuoju, numetus kūną į Juza upę. Areštuotieji prisipažįsta, kad bandė nusukti sprandą draugui taip, kaip tai daroma video žaidime. Tyrimas tęsiasi. Norisi pridurti, kad dauguma panašių istorijų yra greičiau prasimanymas negu tikrovė.

UBISOFT PLEČIASI

Bendrovė Ubisoft įsigijo vidinę prancūzų įmonės Microids studiją Microids Canada. 50 šios studijos darbuotojų sustiprins kanadietišką Ubisoft padalinį, atsakingą už Splinter Cell ir Prince of Persia franšizių kūrimą. Sandėrio sąlygos neskelbiamos, tačiau tiksliai žinoma, kad nei viena Microids franšizė (tarp kurių Syberia, Still Life ir Obscure) į Ubi valdymą nepereis.

Nori to Ubisoft atstovai ar ne, bet visi jų veiksmai labiausiai primena bandymą išsigelbėti iš Electronic Arts įmonės, kuri, kaip mano prancūzai, bando juos „suvalgyti", glėbio. Šis pranešimas puikiai dera su neseniai paskelbta Ubisoft strategija priešintis EA sukuriant iki 1000 naujų darbo vietų per artimiausius metus. Ir pusė šimto buvusių Microids darbuotojų — tai tik pirmas žingsnis.

SEGA ATIDARYS SAVO STUDIJĄ ANGLIJOJE

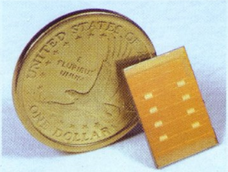
Japonų firma Sega ketina „auginti" savo atšaką Vakarų Europoje. Šiuo metu ji ieško tinkamo personalo ir biuro, kad galėtų atidaryti naują studiją Anglijos teritorijoje. Tiksliai žinoma, kad naujas padalinys kurs lenktynes naujos kartos konsolėms. Apie franšizes, kurias Sega bandys „stumti" netolimos ateities konsolėse, kol kas nieko nežinoma, bet galima teigti, kad mes išvysime Crazy Taxi ir Sega Rally tęsinius.

Segai „žygis į Vakarus" yra viena svarbiausių vystymosi krypčių. Kaip pareiškė įmonės europietiško padalinio konsultantas Guy Wilday, „Tai dar vienas žingsnis Segai tampant vienu svarbiausiu globalios rinkos žaidėju".

NAUJASIS PULTELIS IŠ SEGA

Vis dar gyvenanti ir kvėpuojanti Sega, norėdama įtikti tiems žaidėjams, kurie liūdi dėl jos buvusios didybės, parengė puikią staigmeną. Ji išleido valdymo pultelius, savo išvaizda įtartinai primenančius Sega Saturn konsolei skirtus analogiškus įrenginius. Savaime suprantama, šis nepakeičiamas „retro-geimeriui" dalykas turi atitinkamą savo unikalumui kainą — net 2,398 Japonijos jenų — ir mažą trūkumų „vežimėlį". Vienas iš jų — jokio analoginio valdymo, o dėl to, kaip nesunku suvokti, šis „agregatas" baisiai nepatogus. Bet jis turi Dual Shock ir palaiko abi PlayStation šeimos sistemas.

CELL PASIRODYMAS IR NAUJAUSIA INFORMACIJA APIE PLAYSTATION 3



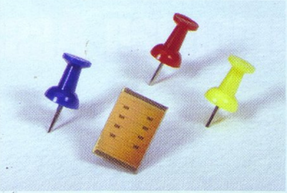
Po ketverių metų darbo IBM, Sony Group ir Toshiba šokiravo pasaulį Cell procesoriumi. Priminsiu, kad Cell bus taikomas IBM serveriuose, taip pat puslaidininkiniuose Toshiba, PlayStation 3 ir HDTV technologijoje. Paskelbta, kad ypač šiuolaikiškas procesorius pagal daugelį parametrų lenkia naujausius AMD ir Intel modelius dešimčia kartų. Cell gamyba turėtų prasidėti šiais metais; iš pradžių IBM gamykloje East Fishkill vietovėje Niujorke, vėliau reikalo imsis Sony Group Nagasakio mieste, Japonijoje.

Patys naujausi Cell duomenys:
– Unikalus architektūrinis dizainas;
– Aštuoni sinerginiai procesoriai (SPU) ir maksimalus dažnis virš 4 GHz;
– Neutralus bet kokios operacinės sistemos atžvilgiu, gali palaikyti kelias sistemas vienu metu;
– Savyje turi 2,5 MB atminties (512KB L2 ir 8 * 256KB);
– Jį sudaro 234 milijonai tranzistorių;
– SPE 2.5 x 5.81 mm^2;
– 8 SPE dydis bus 17.2 x 12 mm^2;
– SPE dažnis bus nuo 3.2 GHz @ 0.9V Vdd iki 5.2 GHz @ 1.3 V Vdd ribose;
– Prototipo matmenys — 221 mm, sukurtas pagal 90nm SOI technologiją;
– Procesorius suderinamas su 64b Power Architecture;
– SPU naudoja RISC architektūrą su SIMD ir Local Store;
– 128+ vykstančiu tuo pačiu metu kreipimų į atmintį per vieną SPU procesorių;
– Turi vidinio ryšio aukšto perdavimo greičio magistralę (96b/per ciklą);
– 1 64-bit PPU;
– XDR RAM.

O dabar devyni svarbiausi atsakymai į klausimus apie artėjančią PS3 sistemą:

1. Ar PS3 galės atkurti DVD?
Visų pirma, konsolė atkurs Blu-Ray formato muziką, filmus ir žaidimus, tačiau bus suderinama ir su įprastais DVD, CD ir naminiais CD-R bei DVD-R.

2. Kiek Sony naujos konsolės grafika palyginama su Xbox 2?
Mes artėjame prie taško, kuomet naujos kartos konsolės galės atkurti neįtikėtinai kokybišką grafiką. PS3 ir Xbox 2 atkuriamo vaizdo kokybės lygis turėtų būti labai artimas. Visa esmė — kas ir kaip geriau išnaudos konsolės „geležį".



3. Ar galima bus su PS3 žaisti online?
Būtinai. Be to, PS3 bus naudojamas bevielis tinklo modulis.

4. Ar mes išvysime daugiau žaidimų High Definition (aukštos raiškos) formatu?
Visi PS3 žaidimai bus kuriami atsižvelgiant į HDTV (raiškiąją televiziją). Kai kurie iš jų viršys 480p ribą. Specifikacijos dalimi taip pat yra erdvinio garso sistema (DSS).

5. Ar konsolė atkurs PSone ir PS2 žaidimus?
PS3 tikrai galės atkurti PS2 žaidimus, tačiau Sony vis dar dirba prie naujos konsolės suderinamumo su PSone.

6. Ar pasikeis valdymo pulteliai?
Taip, naujuose pulteliuose išvysite mažiausiai du naujus mygtukus, kurių jums prireiks atskleidžiant naujas PS3 galimybes.

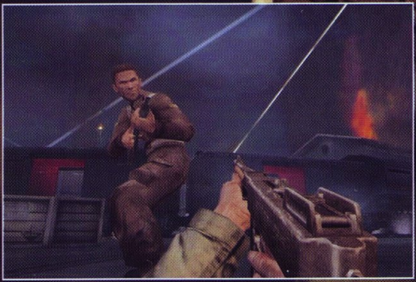
7. Ar pasikeis valdymo pultelių/atminties kortelių jungtys?
PS3 turės dvi valdymo pulteliams skirtas jungtis, suderinamas su įprastu Dual Shock. Nauja konsolė (kaip ir PSP) naudos Memory Stick formato atminties korteles, vietoj pasenusių Memory Card. Tačiau PS2 atminties „kortos" bus palaikomos.

8. Ar PS3 bus su kietuoju disku (HDD)?
Ne. Sony nutarė, kad Memory Stick formatas bus pagrindinis informacijos saugojimui naujoje konsolėje. Jo kortelių talpos visiškai užteks demo versijoms, muzikai, filmams ir tinklo žaidimams.

9. Ar galima bus atkurti PSP žaidimus su PS3?
Ne. Galimybė sujungti PS3 bevieliu ryšiu su PSP daugeliui funkcijų atlikti egzistuos, bet UMD diskai nebus palaikomi PS3 konsolės.

Medal of Honor: European Assault

EA pakeitė būsimosios *Medal of Honor* dalies pavadinimą. Iš *Dogs of War* žaidimas pervadintas į European *Assault*. Kaip jau nurodo naujasis pavadinimas, žaidimo veiksmas vyks Europos teritorijoje, kur jums teks OSS (CŽV agentūros pirmtakė) agento Viliamo Holto vaidmuo. Aplankysite Prancūziją, įvairias Šiaurės Afrikos vietoves. Iš viso bus 12 misijų, tačiau jos bus netrumpos.



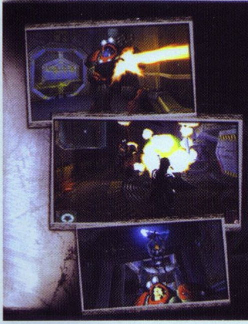
European Assault, priešingai nei ankstesni MOH serijos žaidimai, nestums jūsų tiesiniais lygiais. Žaidimas turi labiau atvirą struktūrą. Pavyzdžiui, patekęs į mūšio lauką, žaidėjas galės prisijungti prie kolegų karių, perbėgti per žemėlapį ir sunaikinti priešlėktuvinius ginklus ar susirasti kitų būdų kovoti. Nepaisant jūsų pasirinkimo, visi kiti įvykiai vystysis toliau. Panašiai kaip RPG žaidimuose, galėsite imtis įvairių kvestų, o kiekviena nauja misija pasiūlys papildomų scenarijų.

Antrasis esminis *European Assault* pakeitimas yra vadinamasis rally režimas. Ne, nekalbame apie ralio lenktynes, tai savo jėgų sutelkimas. Deilas Dajeris, *EA* karo patarėjas, užsiminė apie vieną esminį faktą: kai esate pačiame įvykių įkarštyje, jūsų protas gali nenuspėjamai „susisukti" dėl streso ir aplinkinių įvykių. Tuomet su kūnu gali prasidėti neįtikėtini dalykai: atsirasti staigūs refleksai, net leidžiantys išvengti kulkų, nesuvokiama galia, leidžianti be vargo nešioti sužeistuosius sąjungininkus į saugią vietą vidury chaoso ir panašūs reiškiniai. *European Assault* bandys perkelti šiuos jausmus į žaidimą. Tam reikalui bus sukurtas „rally" matuoklis, kuris pildysis nukaunant priešininkus „headshot'ais" nenutrūkstama grandine. Užsipildžius matuokliui, galėsite persijungti į šį režimą ir sukelti tikrą pragarą. Būsite nepažeidžiamas priešams, turėsite neribotą amuniciją, viskas aplinkui sulėtės, o jūsų veiksmai vyks normaliu greičiu. Tai tęsis tik kelias sekundes, tačiau bus pakankamai efektyvu, kad būtų galima pakeisti siužeto eigą.

Prie papildymų yra ir nauja būrio mechanika. Nors galimybių nedaug, tiesiog bus galima nurodyti būriui kur eiti, o kariai elgsis atitinkamai pagal situaciją.

Kol kas per anksti spėti, kaip pasiseks šiam žaidimui, tačiau aišku, kad EA stengiasi pateikti šį tą naujo ir nepatirto. *European Assault* žada pasirodyti antrojoje metų pusėje, tad iki tol dar turėtume prie jo sugrįžti ir papasakoti smulkiau.

STARCRAFT GHOST – NAUJOS KARTOS KONSOLĖMS?



Neseniai pasirodžius *Blizzard* žaidimui *World of Warcraft* (PC), kartu su juo esanti knygelė sukėlė gandų bangą apie kitą laukiamą šios kompanijos žaidimą – *Starcraft Ghost*. Užrašas skelbia, kad žaidimas atkeliaus į kitos kartos konsoles. Pati *Blizzard* tai neigia, tikina, kad knygelė atspausdinta daug seniau ir „next generation" reiškia dabartinės kartos konsoles. Įdomu, kaip reikalai išsispręs iš tiesų, nors žinant *Blizzard* pomėgį neskubėti su žaidimais, o paruošti juos nuodugniai, visai tikėtina, kad Nova išvysime jau tikrai naujos kartos konsolėse.

NAUJASIS CAPCOM PROJEKTAS

Bendrovė *Capcom* kuria naują *PlayStation 2* platformai skirtą projektą, kuris vadinasi Sengoku Basara. Pagrindiniai žaidimo veikėjai — japonų generolai Sanada Jukimura ir Date Masamune, gyvenę Tekančios Saulės šalyje XVI amžiuje. Šiuos veikėjus įgarsins Soytiro Hosi (Kilik veikėjo balsas iš žaidimo *Soul Calibur*) ir Kazuja Nakai (Wakka iš *Final Fantasy*). Be to, žinoma, kad su šiuo projektu dirba Hirouki Kobajasi (*Resident Evil 4*) ir Makoto Cutibajasi (*Devil May Cry*); pirmasis taps Sengoku Basara prodiuseriumi, antrasis — veikėjų dailininku.

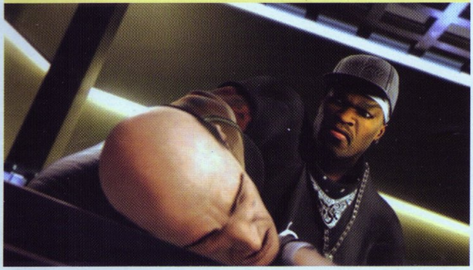
Capcom atstovai atkakliai tyli ir nesuteikia jokios informacijos apie šį projektą. Mes budriai stebėsime, kaip toliau klostysis įvykiai.

SIAUBAS IR FUTBOLAS

Bendrovė *Konami Computer Entertainment Tokyo* savo svetainėje paskelbė apie papildomų darbuotojų atranką į komandas, dirbančias su populiariomis *PS2* frančizėmis *Silent Hill ir Winning Eleven*. Tai galima vertinti kaip neginčijamą liudijimą, kad šių frančizių naujų dalių kūrimas jau prasidėjo arba prasidės pačiu artimiausiu metu. Ir jei *Winning Eleven* atveju jokios staigmenos nėra, mat futbolo simuliatorių gerbėjus KCET pradžiugina reguliariai, tai tiems, kurie mėgsta „pakutenti" sau nervus, ši naujiena labai džiugi.

HIP-HOPO ŽVAIGŽDĖ VIDEO ŽAIDIME

Vivendi Universal Games praneša apie susitarimą su žinomu hip-hop atlikėju *50 Cent*; dabar įmanomas žaidimo kūrimas su šiuo reperiu pagrindiniame vaidmenyje. Žaidimas *50 Cent: Bulletproof*



pasirodys metų pabaigoje, o jo pristatymas įvyks gegužės mėnesį 3 parodoje.

Pats 50 Cent jau suspėjo pareikšti, kad „viską, ką jis daro, jis daro su tikslu nugalėti", o jo pasirodymas žaidimų industrijoje — ne išimtis. Muzikanto žodžiais, jis planuoja gerokai sukrėsti žaidimų pasaulį *50 Cent: Bulletproof* projektu. Atidžiai ištyrę 50 Cent veido išraišką *VU Games* pateiktose iliustracijose, priėjome išvados, kad šis vaikinas pokštauti tikrai nemėgsta.

Haunting Ground

Naujajame survival horror žanro žaidime *Haunting Ground* iš bendrovės *Capcom* jums atiteks 18–metės Fionos vaidmuo. Po to, kai grižo sąmonė po patirtos automobilių katastrofos, kurioje tragiškai žuvo abu jos tėvai, mergina netikėtai supranta, kad yra uždaryta nepažįstamoje pilyje. Greitai suvokusi, kad yra paslaptingo psichiškai nesveiko maniako žaidimo objektas, Fiona bando išsigelbėti. Norint išgyventi ir išbristi iš sudėtingos situacijos, jai teks nuosekliai, vieną po kito išspręsti senovinės pilies šeimininko kuriamus galvosūkius.

Tačiau Fiona nėra vienintelė niūriosios pilies šeimininko belaisvė. Netikėtai mergina aptinka baltą šunį, vardu Hewie. Atlaisvinusi šunį nuo grandinių, ji įsigyja ištikimą drauga, pasirengusį padėti bet kuriuo momentu. *Haunting Graund* „geimplėjus" pagrįstas merginos ir šuns bendradarbiavimu. Hewie nėra veikėjas–našta, kuris pačiu atsakingiausiu momentu stabdys, muš galvą į siena, nepataikys pro duris arba stovės vietoje, kai reikės bėgti iš visų jėgų. Priešingai, jei jus aptiks priešas, šuo bus pasirengęs jus apginti ir atitrauks dėmesį į save, taip suteikdamas jums progos pasislėpti. Turėdamas gerą uoslę, Hewie padės ieškoti naudingų daiktų, įlips į siaurus praėjimus, nepasiekiamus Fionai. Šuo supranta komandas, pvz., „sėdėti", „gulėti", „paimti", „fas" ir t.t. Jis gali net skirtingai į jas reaguoti, tai priklauso nuo pasitikėjimo jumis lygio. Nepriekaištingai Hewie atliks komandas tik tuo atveju, kai visiškai jumis pasitikės. Be to, tokiu atveju jis gali ir pats, be raginimo, jums padėti. Pavyzdžiui, išgirdęs keistą triukšmą, jis akimirksniu perspės Fioną apie artėjančia grėsmę.

Palyginus su tokiu protingu ir stipriu šunimi, pagrindinė žaidimo veikėja gali pasirodyti visai niekam tikusi. Norėdama išgyventi, Fiona gali pasikliauti tik savo gudrumu, išmintimi ir... šunimi. Mergina yra fiziškai silpna ir nesugebės pasipriešinti nei vienam žaidimo monstrui. Ji negali pasigirti telepatiniais sugebėjimais, nemoka kautis, nemoka bėgioti stogais, atlikti šuolių su kartimi, daryti salto pirmyn–atgal ir t.t. Žodžiu, mūsų herojė yra paprastas žmogus, tokia pati nevėkšla kaip ir mes su jumis :). Dar daugiau, kūrėjai nesiūlo žaidime nei šaltųjų, nei šaudomųjų ginklų. Kaipgi išsigelbėti nuo priešų — logiškai paklausite manęs. Nes jau nuo pat pirmųjų žaidimo minučių jums teks susipažinti su subjaurotu vyruku, gražiu vardu Debilitas. Šis Kvazimodas ne tik pasistengs užmušti Fioną vienu smūgiu, bet ir persekios ją visur. Ką gi daryti iškilus pavojui? Atsakymas paprastas: slėptis.

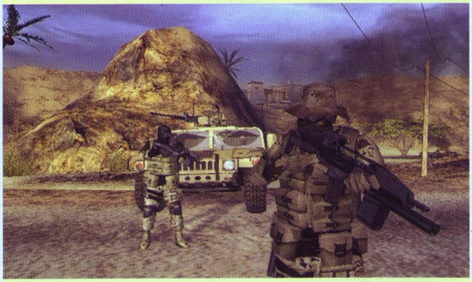
Kiekviename lygyje yra kelios zonos, kur galima saugiai tą padaryti. Tačiau reikia įvertinti faktą, kad nei viena slėptuvė nesuteiks pakankamos apsaugos. Čia realizuotas tas pats principas kaip ir žaidime *Clock Tower 3*: jei priešas yra už kelių žingsnių nuo tos vietos, kur pasislėpėte, herojė pradeda panikuoti. Tačiau jei žaidime *Clock Tower 3* jos panikos lygį atspindėjo specialus „baimės indikatorius", tai *Haunting Ground* žaidime viskas kiek subtiliau — Fionos baimės lygį atspindi jos padažnėjęs pulsas. Kuo dažniau plaka širdis, tuo stipriau vibruoja pultelis, tuo labiau bijo mergina. Kai tik pulsas pasiekia kritinę ribą, ji ima panikuoti. Šios būsenos Fiona labiausiai pažeidžiama. Tuomet ji tiesiog palieka savo slėptuvę ir tampa beveik nevaldoma, o vaizdas ekrane tampa juodai–baltas. Originalu.

TALES OF LEGENDIA ANONSAS

Atrodo, didysis ir galingas *Namco* žaidimų konvejeris dirba tvarkingai, ir dar šiais metais keletą kartų sukrės konsolių JRPG–pastatą. Tikriausiai daugelis iš jūsų atsimena gražias Tales of *Symphonia* dėžutes, kurios nenori pateisinti leidėjo lūkesčių — gražus varikliukas ir įdomus siužetas gerokai nukenčia nuo painaus ir kreivo „geimplėjaus". Klaidos ištaisytos per trumpiausią laiką ir štai jau anonsuota kita *Namco* auksinės gyslelės dalis — Tales of Legendia. Už veikėjų dizainą atsako Kazuto Nakazawa, jau demonstravęs savo gabumus tokiuose žaidimuose kaip *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* ir *El Hazard*. Visos smulkmenos — artimiausiu metu; paties žaidimo pasirodymas numatytas 2005–ųjų metų pabaigoje.

SOCOM 3 — DABAR OFICIALIAI

Sony Computer Entertainment europietiškas padalinys oficialiai patvirtino žaidimo *SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS* kūrimo faktą *PlayStation 2* platformai. Žaidimas, kuriamas studijos *Zipper Interactive*, pasiūlys žaidėjams turistinę kelionę per Maroką, Lenkiją ir Bangladešą, kur



pramoginėje programoje bus galima į valias pašaudyti iš skirtingų ginklų, pasivažinėti žemės ir vandens transportu, medžioti demokratijos priešus. *SOCOM 3* Europoje pasirodys šių metų birželio pirmą dieną.

KONSOLĖS GAVO ŠAUKIMĄ Į KARINĘ TARNYBĄ

Ubisoft oficialiai anonsavo konsolinį žaidimą pagal pirktą prieš metus licenciją, suteikiančią šiai bendrovei teisę naudoti brendą America's Army. Projektas, skirtas PlayStation 2 ir Xbox vartotojams, vadinasi America's Army: Rise of a Soldier, jį kuria patyrusi studija Secret Level iš San Francisko miesto, o pasirodymas numatomas 2005–ųjų metų vasarą.

Svarbiausias skiriamasis žaidimo bruožas (nekalbant apie tikroviškumą ir visišką autentiškumą) bus siužetinės kampanijos nebuvimas. Vietoj to autoriai žada karjeros režimą, kuriame žaidėjui reikia sukurti naujoką ir palaipsniui judėti su juo karinės hierarchijos laiptine. O nustatyti karjeros vystymosi kryptį — treniruoti granatsvaidžio naudojimo igūdžius, mokytis snaiperio amato ar mėginti tapti plataus profilio specialistu — galės pats žaidėjas. Karinis–karjerinis vystymas taip pat suplanuotas ir multiplayer režime, kur vienu metu kariniuose veiksmuose galės dalyvauti iki 16 žmonių.

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Medal of Honor Allied Assault ir jo „klono“ Call of Duty laurai neduoda ramybės visiems kūrėjams. Eiliniu MoH–žudikų autobuso keleiviu tapo žaidimas Brothers in Arms. Jį kuria studija Gearbox Software, žinoma, pagal savo Half-Life priedus bei adaptaciją PS2 konsolei ir Halo: Combat Evolved žaidimams.

Pagrindinis BiA veikėjas — seržantas Matew Baker, kurio būriui reikia išsilaipinti priešo užnugaryje, Normandijos pakrantėje, ir uždelsti nacių puolimą. Vienu iš svarbiausių tikslų taps prancūzų miesto Karenten užgrobimas — spėjama, kad tai taps ryškiausiu būsimo žaidimo epizodu.

Kurdami žaidimą, Gearbox stengiasi viską padaryti maksimaliai tikroviškai. Pavyzdžiui, ginklų, duodamų į vienas rankas, skaičius yra du. Priklausomai nuo ginklo rūšies gali būti pritaikytas kario judėjimo greičio apribojimas. Dar daugiau „geimplėjų“ įtakoja dvylika karininkų, pavaldžių Baker'iui, kuris gali jiems įsakinėti panašiai kaip tai padaryta Rainbow Six arba Ghost Recon žaidimuose. Autoriai tikina, kad jų DI pa-

kankamai geras tam, kad naudotų saugias priedangas ir, esant reikalui, parodytų iniciatyvą. Dar daugiau — bet kuriuo momentu žaidėjas gali „išsitraukti“ iš atminties išsamų žemėlapį, kuriame bus pažymėtos žinomos priešų ir draugiškų pajėgų pozicijos.

Svarbiausia žaidimo naujove taps „nusveriančios“ ugnies koncepcijos išnaudojimas, kuris šiuolaikinėmis karo sąlygomis yra vienas svarbiausių pergalės faktorių. Idėja yra labai paprasta — vienas būrys įvaro priešą į kampą, tuo tarpu kitas užeina jam į užnugarį. Kūrėjų žodžiais, tokia taktika mums teks naudotis ne kartą.

Žaidimo tikroviškumą nuolat kontroliuoja pulkininkas John Ental, parašęs nemažai darbų apie karinę techniką. Lygiai yra kuriami pagal archyvų nuotraukas, įvykių liudininkų pasakojimus ir tų laikų žemėlapius. Ypač didelis dėmesys yra skirtas mūsų „broliams“–pavaldiniams: pasak Gearbox vadovo Randy Pitchford'o, žaidėjas privalės žinoti savo karių veidus ir vardus. Tuo tikslu bus

naudojamos ne tik ypač kokybiškos tekstūros, bet ir sudėtinga veido mimikos animacija, scenaristų talentai.

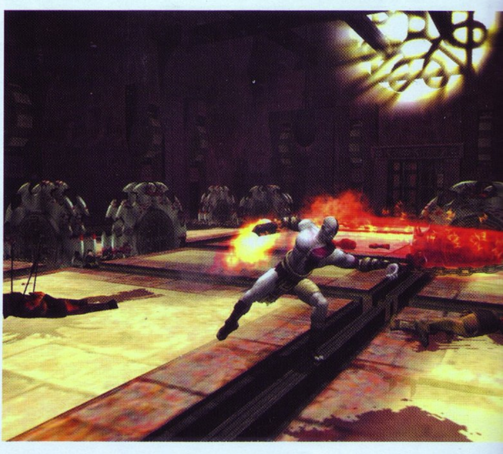
Pirmieji žaidimo paveiksliukai priverčia prisiminti Call of Duty — veikėjai maždaug tokios pat kokybės (koks būtent varikliukas naudojamas žaidime, autoriai kukliai nutylі). Tačiau visi madingi šiais laikais specialieji efektai būsimo žaidimo tikrai neaplenks. Nežinomas tik vienas dalykas — ar labai kruvinos būsimosios BiA batalijos, nes visi ankstesni šios temos projektai pridengdavo karo siaubus užrašu „Vaikams nuo 13–kos“.

Brothers in Arms: Road to Hill 30 PlayStation 2, X-box ir PC žada išleisti bendrovė Ubisoft jau visai netrukus.

Kūrėjas	Gearbox Software		FPS
Leidėjas	Ubisoft	Išleidimo data	2005 kovo 18
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

God of War

Kažkodėl žaidimų veikėjų elgesys paprastai sunkiai suvokiamas sveika logika. Štai, pavyzdžiui, Kratos (žaidimo God of War, kuriamo vienos vidinės Sony Computer Entertainment studijos ekskliuzyviai PlayStation 2 konsolei, žvaigždė) — visiškas kvailys. Šis, atsiprašau, didvyris daug metų žudė, pjaustė ir žalojo Senovės Graikijos gyventojus, tuo pelnytai užsitarnavo galvažudžio vardą. Tačiau vieną nelabai gražią dieną Kratos nusprendė baigti savo kruviną veiklą visiems laikams. Manote, kad jis atsiskyrė vienuolyne? Įsidarbino pameistriu kaimo kalvėje? Pradėjo mokytis groti fortepijonu? Ne! Jis juk didvyris! O tai reiškia — bukas kaip kamštis. Baigti žudynes jis nutarė pačiu akivaizdžiausiu (savo siauru protu) būdu — nužudyti savo „darbdavį“ ir globėją, karo dievą Aresą. Štai koks šaunuolis :).

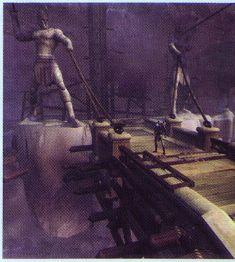


Bet, laimei, viskas nėra taip paprasta Senovės Graikijoje. Jeigu Aresą būtų galima nužudyti vėzdo smūgiu per makaulę, jo niekada nepakviestų atlikti tokių pelningų ir garbingų pareigų :). Nužudyti svarbiausią Graikijos karį galima tik su Pandoros dėže, kuri, pasak geriausių mitologijos tradicijų, saugoma taip pat kruopščiai, kaip ir riterio užsegtas žmonai nekaltybės diržas, vyrui vykstant į Kryžiaus karą. Pakeliui prie išsvajotosios dėžės Kratos'o laukia klastingi spąstai, sukti galvosūkiai ir piktai nusiteikusių priešų kariuomenės. Neapsieita ir be specialiai tokia proga pakviestų, ypatingų svečių — žaidimą pagerbs savo dėmesiu Minotauras, harpijos, Ciklopas ir panašūs, dar iš mokyklos laikų mums pažįstami, veikėjai.

O aiškintis santykius su išvardintaisiais mūsų herojus ketina senu geru būdu — tvirto plieno ir svetimos moters pagalba. Ginkluotas „iki dantų“ (su visomis jo ekipiruotės detalėmis galite susipažinti pridedamuose paveiksliukuose), Kratos tiesiog prasikirs kelią prie išsvajotos dėžutės.

Ypatingas žaidimo kūrėjų pasididžiavimas — nepadoriai „gili“ mūšių sistema. Per ilgus žudynių praktikos metus Kratos'o atakų arsenalą sudaro kelios dešimtys judesių, kurias lengvai galima susieti į kombinacijas. Be to, jis pakankamai moka specialių ir ypač grubių smūgių, taip sakant, vietinių Fatality analogų. Bet ir tai dar ne viskas — priešus mušti galima ne tik šaltu plienu, bet ir magija. Pasinaudojant Medūzos Gorgonos galva (numanykite patys, iš kur ją paimti) galima priversti priešus sustingti vietoje, o po to — padrąsinti juos geru žaibo smūgiu, dovanotu paties Dzeuso.

Taigi Sony pagal geriausias video žaidimų pramonės tradicijas žada mums mažiausiai aukso kalnus: interaktyvų žaidimo pasaulį, pritrenkiančią mūšių sistemą, precedentų neturintį žiaurumą, galvą svaiginančius triukus ir sudėtingus galvosūkius — štai banginiai, ant kurių stovi God of War. O šią konstrukciją vainikuoja mūsų stuobrys Kratos, bebaimis riteris, tikras gražuolis (jūs matėte tą barzdelę?!) ir tiesiog geras žmogus. Ką gi, God of War jau dunkso horizonte, laukti liko nedaug — birželio mėnesį Kratos pasibels į jūsų duris.



Kūrėjas	Sony	Žanras	veiksmo
Leidėjas	Sony	Išleidimo data	2005-06

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas

IŠ JAPONIJOS

Tekančios Saulės šalies produkcija vis labiau skverbiasi į Vakarų rinką, ypač JAV ir Europos. Persisotinę savo idėjomis ir neberandantys iš esmės nieko naujo, *media* vartotojai vis dažniau atkreipia dėmesį į iš pirmo žvilgsnio keistus ir nesuprantamus, tačiau greitai pamilstamus ir originalius Japonijos gaminius. Filmai, animacija, žaislai, „gadgetai“ ir, be abejo, žaidimai atsikanda vis didesnį vakarų rinkos gabalą. Tačiau Europoje kol kas pasirodo ne tiek daug japoniškų žaidimų hitų, kiek JAV. Todėl nusprendėme papasakoti apie keletą įdomių praėjusių metų japoniškų darbų, o kartu žvilgtelėti ir į pačią Japonijos žaidimų rinką bei jos naujienas.

TRUPUTIS ISTORIJOS

Norint analizuoti Japonijos žaidimų skverbimąsi į rinką, pirmiausia reikia pradėti nuo industrijos istorijos. Devintojo dešimtmečio pradžioje konsolių video žaidimų rinka visiškai priklausė amerikiečiams: Atari, Activision ir Coleco. Tuo metu jau buvo ir japonų bendrovių, Namco ar Nintendo, tačiau jos turėjo tik arkadas, o konsolių žaidimų versijas kūrė amerikiečių kompanijos. Tačiau 1983–aisiais metais namų žaidimų rinka lūžo, Atari per vienerius metus prarado beveik 600 milijonų JAV dolerių, ir ši rinka buvo paskelbta „mirusia". Po poros metų anapus vandenyno, Japonijoje, kompanija Nintendo išleido Famicom ir po staigaus pasisekimo perleido ją JAV pavadinimu Nintendo Entertainment System. Nuo tada vakariečių namų konsolių rinka visiškai perėjo į japonų rankas. Iki pat 2001–ųjų, kol pasirodė Xbox, jokia Vakarų konsolė nesugebėjo ryškiau konkuruoti su Japonijos konsolėmis. Žinoma, panaši situacija buvo ir kitose technologijų rinkose, tarp audio ir video aparatūros gamintojų. Pirkdami japonišką video ar audio gro-

tuvą, niekas nesirūpino įsigyti japoniškos muzikos ar filmų, o japoniški žaidimai skverbėsi kartu su konsolėmis.

Taigi japoniški žaidimai dominavo rinkoje kartu su konsolėmis. O Vakarų firmos, negalėdamos konkuruoti su tokią galią turinčiais japoniškais brendais, juos pirkdavo ir perleisdavo. Kita kompanijų grupė nusprendė kurti žaidimus tik PC, nes ten nebuvo japonų, mat Japonijoje PC turėjo visiškai kitą architektūrą. Taip stiprėdamos ir po truputį atsigaudamos amerikiečių kompanijos pamažu atsvėrė rinką ir praėjusio dešimtmečio pradžioje vis didino savo produkciją. Grynieji japoniški žaidimai tapo vis retesni, ir tik pastaraisiais metais tarsi vėl prasidėjo japoniškasis „renesansas".

KULTŪRINIAI SKIRTUMAI

Tikriausiai kiekvienas sutiks, kad japoniški žaidimai labai skiriasi nuo vakarietiškų, panašiai kaip *anime* ir *manga* skiriasi nuo mums įprastos animacijos ir komiksų. Nors skirtumai tikrai egzistuoja, juos sudėtinga tiksliai aprašyti, paaiškinti, kas slepiasi po žodžiu „japoniškas". Daugelis Vakarų vartotojų šio skirtumo nepastebi. Parduotuvėse, ypač JAV, nėra atskirti japoniški ir vakarietiški žaidimai, kaip tai daroma parduodant animaciją ir komiksus. Japoniški žaidimai nevertinami dėl tiesioginio ryšio su šalimi, priešingai nei *anime* ir *manga*.

Įdomu tai, kad vakarų žaidėjai japonišką ir vakarietišką produkciją bendrąja prasme sutapatina ir skiria pagal santykį konsolės / PC. Kaip jau minėjome, Japonijos dominavimo viršūnėje daugelis Vakarų kompanijų pradėjo dirbti su PC, o japonai, tik po kelerių metų pritaikę savo PC architektūrą vakarietiškajai, į šią rinką „neišoko". Todėl bendra tendencija yra sutapatinti PC žaidimus su vakarietiška produkcija, o japoniškus — su konsolėmis, iš esmės dėl tokių hitų kaip The Legend of Zelda ar Final Fantasy.

Skirtumus tarp vakarietiškų ir japoniškų žaidimų žaidėjai pradėjo akcentuoti tik pastaraisiais metais. Iš esmės tai įtakojo vienas žanras — RPG. Daugelis japoniškų RPG žaidimų Vakaruose jau vadinami atskiru „požanriu" JRPG. Iš tiesų vakarietiški ir japoniški RPG žaidimai smarkiai skiriasi, nors tiksliai tai apibūdinti sunku, tiesiog yra visai kitas jausmas žaidžiant. Kituose žanruose, nors ne taip ryškiai, skirtumai taip pat jaučiami. Daugiausia skiriasi pa-

tys veikėjai. Jie kuriami labai skirtingai, akcentuojant kitokias savybes bei tipažus. Japoniškuose žaidimuose yra daug daugiau moteriškų veikėjų. Taip pat veikėjai gali būti labai mieli, seksualūs ar labai kraupūs — kraštutinumai Rytų žaidimuose daug ryškesni. Iš tiesų, reikia praleisti nemažai laiko žaidžiant tiek vakarietiškus, tiek japoniškus žaidimus, kad skirtumai išryškėtų ir kad atsiskirtų ne PC vs konsoliniai žaidimai, o vakarietiški vs japoniški darbai.

Kita vertus, galima ginčytis: japoniški žaidimai kuriami tiek vidinei ša-

lies rinkai, tiek eksportui, jie nėra „grynieji" japoniški darbai ir jų negalima tyrinėti ieškant skirtumų. Tačiau Japonijos kompanijos dažniausiai telkėsi ir fokusavosi tik į savo namų rinką ir mažai tyrinėjo kitų šalių vartotojus. Japonijos žaidimų rinka nuo jos gimimo pradžios iki šiol yra pati didžiausia, sudaranti apie trečdalį pasaulinės rinkos, tad kompanijoms nė nereikia „žiūrėti į šonus". Taigi galima sakyti, jog būtent japoniškas skonis ir veda šią gamybą į priekį, o pastaraisiais metais lemia jos populiarėjimą už šalies ribų.

„JAPONIŠKUMO" ASIMILIACIJA VAKARUOSE

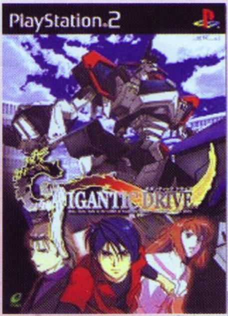
Nuo pat japoniškų žaidimų pasirodymo JAV ir Europos rinkose, buvo atliekami nuolatiniai bandymai sušvelninti ir asimiliuoti „japoniškumą" žaidimuose, siekiant, kad žaidimai lengviau įsiskverbtų į rinkas ir taptų artimesni vartotojams. Devintajame dešimtmetyje buvo įprasta pakeisti *manga* stiliaus japonišką žaidimo viršelį labiau vakarietišku komiksų stiliaus piešiniu. Buvo manoma, kad *manga* stiliaus piešiniai atrodo labai vaikiškai ir sukuria animacinį įvaizdį Vakarų žaidėjams. Tačiau praėjusiame dešimtmetyje, pradėjus populiarėti *anime*, tapo vis labiau įprasta naudoti originalius japoniškus viršelius, tikintis, kad taip bus pritraukti *anime* ir *manga* gerbėjai.

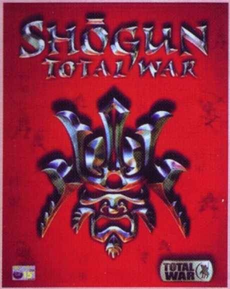
Buvo keičiami ne tik viršeliai. Kai kuriuose žaidimuose perleidžiant juos Vakarų rinkai, buvo perpiešiami veikėjai, kad atrodytų ne tokie mieli ir vaikiški, o labiau subrendę. Be vaizdų, keisti ir garsai. Japoniški dainų tekstai žaidimuose beveik visuomet buvo pakeičiami į angliškus arba visiškai išimami, palikdavo tik melodijas. Lygiai tokia pati situacija su dialogais. Buvo atvejų, kai iš žaidimo, turinčio japonišką įgarsinimą ir angliškus subtitrus, vis tiek būdavo ištrinamas įgarsinimas. Vakarų leidėjai manė, kad žaidėjai verčiau negirdės jokios kalbos, negu klausysis japoniško įgarsinimo. Bendrovės nenorėjo, kad žaidėjai suvoktų, jog žaidžia japonišką produktą, skirtą Japonijos žaidėjams. Tačiau ir ši tendencija pastaraisiais metais apsivertė aukštyn kojomis, vis dažniau paliekami japoniški dainų tekstai bei dialogai.

ORIENTALIZMAS

Kita vis didėjanti industrijos mada — Vakarų kūrėjai savo žaidimuose naudoja Japonijos tematiką. Kam to reikia? Vakarų žaidėjams yra pakankamai įdomu sužinoti apie įvairias tolimos ir nepažįstamos Japonijos istorijos detales, pavyzdžiui, samurajus, nindzes ir kitus paslaptingus ir žavius dalykus. Galima pagalvoti, kad tokiais žaidimais Japonija tiesiog užversta, tačiau taip nėra. Japoniškų žaidimų, sukurtų pagal šalies istorinius motyvus, yra nedaug. Daugelis žaidimų, turinčių istorinius veikėjus, nindzes ar samurajus, yra labai stilizuoti, romantizuoti ir nesiekiantys tikroviškumo. Japonijos žaidėjams nėra įdomu žaisti rimtesnius istorinius žaidimus apie jų šalies istoriją, nes jie to mokomi mokyklose, ir tai tikrai nėra žavėjimosi objektas, kitaip nei mums, Vakarų žaidėjams. Tokiu būdu Vakaruose žaidimai, vienaip ar kitaip parodantys feodalinės Japonijos istoriją, iš tiesų turi rinką, kurią valdo jau vakarietiškos įmonės, nes patys japonai tokių žaidimų tiesiog nekuria.

Na, jei su istoriniais žaidimais dar viską galima nesunkiai paaiškinti, daug įdomesnis ir keistesnis reiškinys yra tokių žaidimų kaip Oni pasirodymas. Oni — amerikiečių kompanijos Bungie žaidimas, naudojantis *anime* stiliaus piešinius ir tematiką, išpopuliarėjusią po tokių *anime* filmų kaip Ghost in the Shell. Įdomu štai kas: nors visa žaidimo išorė yra grynai japoniško stiliaus, pats „geimplėjus" yra labiau įprastas vakarietiškiems trečiojo asmens veiksmo žaidimams.





ATEITIS

Japoniški žaidimai per savo gyvavimo laiką tapo labiausiai atpažįstama ir populiariausia japoniška *media* forma. Tuo tarpu, kai japoniški filmai, *anime*, muzika ir kita produkcija tik pradeda atrasti savo auditoriją Vakaruose, žaidimai išgyvena renesanso epochą, grįžta prie tikrųjų savo formų, kurios buvo pakeistos ar išimtos, siekiant pritaikyti Vakarų vartotojams. Kokia ateitis laukia japoniškų žaidimų? Ar jie toliau išliks pasauliniu produktu, kuris griauna barjerus tarp Vakarų ir Rytų kultūrų? Ar jie kryps į nišines rinkas ir bus skirti japonų gerbėjams ir *otaku* (*anime* gerbėjams)? Bet kuriuo atveju, Japonija tikrai išliks labai svarbia tarptautinės žaidimų rinkos dalimi, o kaip japoniški žaidimai bus pateikiami Vakarų rinkose, priklausys nuo mūsų pačių, žaidėjų, požiūrio.

SUIKODEN IV

DVIEJŲ DRAUGŲ ISTORIJA

■ Kūrėjas: KCET | Leidėjas: Konami | Data: Japonijoje — 2004-08-19, Europoje — 2005-02-25 | Žanras: RPG

Kartą tarptautinėje *PlayStation 2* kavinėje pamačiau įdomų patiekalą — *Suikoden IV*. Šalia jo ryškiai raudonomis raidėmis mirgėjo prierašas — Naujiena. Ką gi, kaina neišskirtinė, bet skrandis reikalauja kažko naujo. Alkis daro savo... Taigi, užsisakiau. Po kurio laiko man atnešė didžiulę lėkštę Suikoden'o: per vidurį lėkštės buvo matyti didelis kepsnys RPG su įvairiausiais standartiniais prieskoniais. Aplink jį bolavo dešimtys mažučių žvaigždučių, dar kitaip vadinamų Likimo žvaigždėmis. O viskas pagražinta buvo gražiu, mėlynu sluoksniu, pasaulyje vadinamu jūra.

DANTE

Pernai sulaukėme itin gerų RPG žaidimų. Ir iš tikrųjų, *Shadow Hearts: Covenant ir Star Ocean: Till the End of Time* užtektų dar ir šių metų keliems mėnesiams, bet pasirodė geros ir žinomos frančizės Suikoden tęsinys. Trečioji žaidimo dalis, ko gero, buvo pati geriausia iš visų. Bet visi sirgaliai ir šiaip RPG mėgėjai tikėjosi, jog naujoji dalis pranoks sėkmingiausią Suikoden III. Deja...

GARSIEJI RITERIAI

Vos pradėjus žaisti, juntamas laivu plaukiančios įgulos jaudulys ir nerimas — juk rytoj jie taps vieni iš Gaien riterių! Jūsų personažas — ištikimas kapitono Snowe draugas. O pastarasis džiaugiasi ir kartu jo bijo labiausiai iš visų. Po lengvų mokymų, pagrindinių veikėjų laivas pagaliau pasiekia Razrilą, miestą, kuriame mokomi ir priimami visi, nusipelnę į Gaien riterius. Toliau — išsamus miesto tyrinėjimas ir herojų išventinimas į riterius. Kitą rytą jūs gaunate pirmąsias užduotis: patruliuoti Razrilo pakrantėje ar nugabenti į Middleport'ą svarbią žinią nuo Razrilo valdovo. Taip, tokias „smulkmenas" herojai įvykdo greitai ir be didesnio vargo. Niekas nenori parodyti savo įgūdžių ar drąsos stokos — juk jie riteriai! Bet... Viena dieną „nelabieji" vėjai atnešė į Razrilo krantą pirklį, diplomatą poną Ramadą. Jis paprašė pagalbos visų riterių kapito-

ną Gleną. Tas jam sutiko padėti ir netrukus, po neilgų derybų, buvo išsiųstas laivas, lydintis garbiųjį verslininką su jūsų herojumi ir Snowe'u. Kelionė turėjo būti ilga, juk nuo Razrilo iki Iluya salos — kaip iki dangaus... Bet kodėl turėjo? Ogi todėl, kad pakeliui laivus užpuolė piratai. O neapsakomas bailys Snowe'as nutarė pabėgti. Todėl ginti savo laivus pagrindinis veikėjas turėjo vienas... Kovos nebuvo sunkios, tačiau nugalėjęs piratus, prieš mirtį, jis atiduoda Bausmės runą į pagalbą atskubėjusiam kapitonui Glenui. Po kurio laiko kapitonas miršta ir nelaimingo atsitikimo dėka runa perleidžiama jūsų veikėjui. Maža to, Snowe'as, iš pavydo ir neapykantos viešai apkaltins jus Gleno nužudymu, o Gaien riteriai, nenoromis nuplukdę jus į vandenyno vidurį, paliks mažoje valtelėje. „Jūra tenuspręs tavo likimą", — tepasakė sielvarto plėšomi bendražygiai. Tad vos prasidėjus žaidimui, būsite išduotas ir pasmerktas mirti su gyvybę siurbiančia runa ant rankos... Kas buvo toliau? Nejaugi tai ir yra pabaiga? O gal tik smukdanti pradžia? Koks Suikodeno skonis, koks desertas, sužinosite tik patys. Kulinarių paslapčių, kaip pasakytų geras kulinaras, išduoti negalima...

VIENA TIESI LINIJA

Praėjus kiek laiko nuo žaidimo pradžios paaiškės, kad jūsų herojus — „nebylys". Visas žaidimas man priminė *GTA 3*. Herojus nebus įgarsintas ir vardą jam sugalvoti turėsite patys. Taip... Čia ne senasis geras *Final Fantasy* ir net ne Star Ocean. Tačiau tai ilgainiui pasimirš, juk jūsų veikėjas turės pakankamai rūpesčių ir problemų, kad galėtų optimistiškai ir naiviai žiūrėti į pokalbio temas ar tolimesnes misijas.

STARS OF DESTINY

Svarbiausias žaidimo tikslas ir užduotis yra surinkti kuo daugiau rekrutų, kurie Suikodeno pasaulyje dar kitaip vadinami — Stars of Destiny. Žinoma, ši užduotis nėra privaloma, bet aš sau iškėliau tikslą surinkti juos visus — ir tai padariau. Kodėl? Ogi todėl, kad jų nesurinkus, visiškai pasikeis pabaiga. Teisingai, čia iš karto galima daryti išvadą, kad žaidimas turi dvi skirtingas pabaigas. Kodėl toks tikslas? Atsakymas taip pat paprastas. Rekrutų Suikodeno pasaulyje bus 108. Taip, perskaitėte teisingai. Žaidimo metu turėsite progą susipažinti ir priimti į savo komandą 108 asmenybes. Beveik visos jos galės dalyvauti kovose bei sudaryti jūsų startinius kovos ketvertus. Maža to, mane labai nustebino, kad kiekvienas žmogus bus unikalus, įdomus. Kai kurie prisijungs prie jūsų siužetinių misijų eigoje, kitus reikės surasti patiems. Bet... Ne visi taip paprastai įms ir prisijungs prie jūsų! Vieni reikalaus atlikti kokią nors užduotį, kitiems reikės, kad pas jus jau būtų nors 50 žmonių, ir panašiai. Visa ši idėja ir jos įgyvendinimas verta didelių pagyrų. Visų pirma, kūrėjų kantrybė. Ji mane stebina. Pradėti ir užbaigti visus 108 veikėjus ir nestokoti fantazijos bei detalumo, pripažinkim, pavyktų toli gražu ne daugeliui.

ŠALTOS BANGOS

Žaidimas pasakoja Suikoden I ir II dalių priešistorę. Todėl ir keleto labai svarbių pirmtakų elementų čia nesutiksime. Laimei, juos visaip bando pakeisti nauji. Žaidime, jūsų rankose, bus ne tik atskiros salos ir miestai, bet ir visa jūra. Tikrai geras, įdomus elementas, matytas Sid Meiers Pirates! (PC) žaidime. Tik čia valdysite laivą beveik taip pat, kaip savo herojų. Reikalui esant, judėjimą galėsite pagreitinti spausdami R1. Toks pat principas vyrauja ir valdant herojų. Tai pliusai, nežiūrint kameros pozicijos keitimo. Dabar — minusai. Niekaip negalėdavau susitaikyti, kad tarp salų dažniausiai bus tokie dideli atstumai. Kas čia blogo? Ogi tas, kad maždaug kas penkias sekundes mus puls priešai. Žinoma, galėsite pabėgti esant HP taškų stokai, tačiau tai kainuos jums nemažai Potch'ų (Suikodeno pinigai). Ir tik vėliau, gavę Retreat privilegiją, reikalui esant galėsite pabėgti. Žinoma, nebijantys iššūkių, galės kovoti. Tiesą sakant, tai negąsdino ir manęs, bet... Po kurio laiko už žudomus priešus beveik negausime XP taškų, ir kovos pasidarys praktiškai beviltiškos. Toliau — kaip reikiant erzinantis ir nepatogus prisišvartavimas prie salų krantų. Reikės itin tiksliai pataikyti į prieplauką, kitaip jūsų laivas, veikiamas nematomų barjerų (!) iš lėto, nerangiai ims suktis atgal. Tai, žinoma, sukels ir keletą priešų puolimų, o žaidėjas ilgainiui gali pulti į neviltį. Laimei, žaisdamas nelauktai atradau beveik mėgstamiausią savo Suikoden personažą — Viki. Ji teleportacijos būdu galės jus žaibiškai perkelti iš vienos, jau aplankytos salos, į kitą. Tai tikrai patogu ir labai palengvina tas varginančias keliones laivu.

PARUOŠTI PATRANKAS!

Kartu su jūra atkeliavo ir piratai. Susidūrimas su jais tikrai nebus paprasta priešų ataka. Viskas persikels į specialų strategijos lauką, kur turėsite judinti languotame ekrane savo laivus ir tikėtis, kad kitu ėjimu pribaigsit priešininkų įgulą. Tokių kovų žaidime nebus daug — vos 11, bet užtai kokios jos! Besiruošdami galėsite paskirstyti kiekvieno laivo kapitonus bei įgulas. Taip pat privalėsite prie patrankų pasodinti labiausiai įgudusius ir tinkančius personažus, nes čia bus šaudoma nepaprastais šoviniais. Jiems nemažai įtakos turės magija, todėl tai dar viena dingstis surinkti visus žmones, nes nežinia, kada kurio prireiks. Priartėjus prie priešų laivo, galėsite pradėti susišaudymą. Jo metu bus rodomas video intarpas, kurio metu paaiškės, kas ką kliudė. Taip pat galėsite imtis

ir abordažo, tačiau tokiu atveju reikia būti gerai paruošus kiekvieno laivo įgulą. Beje, kausitės ne tik su piratais, bet ir su Kooluk armija. Ją dažniausiai sudarys keletas padalinių.

JUODAI BALTAS

Vystantis žaidimui, galėsite rinktis, ar padėti žmonėms ir aukoti savo smarkiai blėstančią gyvybę, ar išlikti savanaudiškam ir visais būdais mėginti išsivaduoti iš Runos pinklių. Kad ir kaip elgtumėtės, tai gali paveikti aplinkinius, ir jie paprasčiausiai su jumis nebekeliaus. Be draugų ir rekrutų, čia sutiksite begalę kitų žmonių, kurie jums dažnai suteiks tikrai vertingos informacijos.

RANDOM BATTLES

Jei kalbėtume apie kovas, privalu paminėti, kad žaidime nebeliko vertingų ir malonių elementų, pavyzdžiui, trinity sight system, kuo galėjo nevaržomai didžiuotis Suikoden III dalis. Priešai nebus tokie dailūs kaip, pavyzdžiui, *Shadow Hearts* arsžaidimuose, bet kai kurie iš jų tikrai verti dėmesio. Pati kovos sistema stulbinančiai paprasta, o priešai čia lauks, kol pagaliau nuspręsite atlikti savo ėjimą. Dėl to žaidimas tikrai pernelyg lengvas. Besikaudami paprastose kovose neretai priešininkus nugalėsite naudodami paprasčiausias atakas. Na o itin rizikingu atveju (jei, aišku, toks pasitaikys), galėsite pasinaudoti Runų galiomis. Jų bus įvairių: ir ugnies, ir vandens, ir ledo. Tai yra tas pats, kas kituose žaidimuose vadinama magija. Žinoma, viena stipresnė magiška ataka, ir vieno burto nebėra. Tuomet tenka vykti į artimiausią smuklę ar tiesiog į laivą ir gerai numigti. Dažniausiai tai sugrąžins visas jėgas ir gyvybę.

VAIZDAS IR GARSAS

Vos įsijungus žaidimą, negalima nepastebėti dviejų punktų: normal mode ir progrresive mode. Antrasis yra mažai kur matytas. Šį režimą turi naujausi televizoriai, o jei neseniai įsigijote TV, jums pasisekė. Suikoden grafiką galėčiau ir papeikti, ir pagirti. Visų pirma, kas kaip reikiant mane sukrėtė, buvo aplinkos. Kai kur viskas taip skurdžiai sukurta, kad net graudu. Bene pats absurdiškiausias vaizdas, išlikęs po žaidimo, yra saulėlydis. Blogesnio vaizdo tikrai dar nesu matęs nė viename PS2 žaidime. Nors vietomis aplinkos bus labai geros. Kad ir kaip ten būtų, tokie svyravimai parodo kūrėjų neatsakingą darbą šioje srityje. Tiek pagrindinių, tiek šalutinių veikėjų modeliai įgyvendinti puikiai. Kiek žinau, vienas pagrindinių herojų, Snowe, kitose šalyse buvo pripažintas vienu iš geriausių kada nors matytų RPG pasaulio herojų. Man jis ypatingai didelio įspūdžio nepaliko, bet, kaip sakoma, dėl skonio nesiginčijama. Kovų animacija skūstis nelabai galėčiau, nes viskas atlikta pakankamai tvarkingai, nors ir blankokai.

Įgarsinimas man net labai patiko, išklausiau beveik visų 108 žmonių balsus. Dialogai labai gerai dera prie bendros žaidimo aplinkos, o pats įgarsinimas tikrai aukšto lygio. Muzika neypatinga — tiesiog padorus muzikinis fonas. Kita šneka apie intro filmuką ir muziką.

VISA, KAS LIKO

Suikoden serija visada garsėjo savo mini žaidimukų gausa. Ne išimtis ir ši dalis. Čia mini žaidimų ištisa galybė: bus ir įvairūs kaladėlių žaidimai, ir žvejyba tinklais bei meškerėm, ir grybų bei mėtų auginimas, ir netgi šiek tiek pritaikyta Beibleidų versija. Taip pat labai įdomi detalė — One-on-One battles. Jų metu jūs galėsite susigrumti su savo priešininku lygioje kovoje. Čia, spręsdami iš priešininko kalbos, turėsite suprasti, kokią ataką jis naudos ir pasirinkti tinkamą gynybą. Visi smūgiai ir judesiai čia taip pat labai gerai animuoti. Dar norėčiau trumpai užsiminti apie ginklus. Esmė ta: kad ir kaip keltumėte savo personažų lygį, tai nepadės kovoje su tikrai stipriais priešais. Norėdami juos įveikti, turėsite dažnai lankytis pas kalvius, kurie jums už tam tikrą pinigų sumą gerokai pastiprins ginklus. Tai ir bus raktas, kaip įveikti didžiąją dalį kovų. Kitose parduotuvėse galėsite nusipirkti runų bei įvairiausių šarvų. Taip pat čia bus labai žavinčios kombo atakos. Jose galės dalyvauti net trys žmonės.

UŽBAIGIANT

Žinoma, naujausia Suikoden dalis šiek tiek nuvylė. Kol kas trečioji dalis ir toliau išlieka geriausia iš visos serijos. Bet žaidimas tikrai nėra blogas. Visas šis nuotykis truks apie 40 valandų (įskaitant visų rekrutų surinkimą). Maža to, pabaigus žaidimą, galėsite žaisti New Game Plus. Beje, vienoje amerikiečių svetainėje atradau įdomų sakinį apie Suikoden IV: „Šis žaidimas neturi svarbiausio — širdies!" — „Taip", — pamąstęs atsakau aš, jis neturi širdies — jame ir pragaras, ir dangus, ir žemė, ir visi žmonės!

SIUŽETAS 86
Tikrai įdomi ir intriguojanti istorija apie du draugus.

GARSAS 88
Dialogai rišlūs, gražūs, sažiningai pabaigti.

GRAFIKA 68
Kai kur kūrėjai, matyt, buvo per daug geros nuomonės apie save.

VALDYMAS 74
Plaukiojimas laivu atliktas bet kaip. Valdant personažą taip pat neišvengta klaidų bei kvailyščių.

IŠVADA
Nors žaidimas atrodytų nepabaigtas ar nepatrauklus — jis yra geras. O geram RPG žaidimui ir gero balo negaila.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
85

SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE

TAMSI DEMONIŠKA RPG, KURI PAVERGS DAUGELĮ...

■ Kūrėjas: Atlus | Leidėjas: Atlus | Data: Japonijoje — 2003-02-20; JAV — 2004-10-12; Europoje — neišleistas | Žanras: JRPG

Taip jau yra, kad Lietuvoje Shin Megami Tensei frančizė yra mažai žinoma. Taip yra todėl, kad kompanija-kūrėjas Atlus niekada neturėjo savo atstovybės Europoje. Todėl ilgą laiką frančizė buvo lyginama su kitais japonų „dirbiniais", nors ir turinčiais gerą siužetinę liniją, tačiau pernelyg sudėtingais „perkąsti" paprastam Europos ar Amerikos žaidėjui. Tačiau Atlus milžiniškai žengė į priekį ir išleido kultinį SMTIII: Nocturne, o kiek vėliau ne mažiau sėkmingą Digital Devil Saga: Avatar Tuner (kol kas tik Japonijoje). Apie pirmąjį dabar ir pakalbėsime.

ALEX

Sunku pasakyti, kiek ši recenzija bus aktuali šiuolaikiniams Lietuvos žaidėjams, tačiau neapžvelgti šio projekto negalima. Per daug jėgų Atlus į jį sudėjo — prabangi grafika, dešimtmetį tobulintas žaidimo pasaulis ir tikrai įdomus siužetas puikiai tą patvirtina. Tikriausiai labai mažai kas žino, kad Japonijoje Shin Megami Tensei yra pagrindinis Final Fantasy konkurentas. Nors atviros priešpriešos ir nėra, SMT frančizė buvo ir bus vienu pagrindiniu Japonijos jaunimo pomėgiu — stilingi ir charizmatiški veikėjai, okultinių motyvų įkvėptas siužetas ir šiuolaikinės bendruomenės problemos šiuo atveju scenaristams tik į naudą.

TRUE GODDESS METEMPSYCHOSIS

Nocturne istorija prasideda nuo to, kad pagrindinis veikėjas — aukštosios mokyklos moksleivis — ketina aplankyti ligoninėje savo mokytoją Yuko Takao. Pakeliui jis sutinka vietinio laikraščio reporterį, kuris papasakoja jam apie keistą įvykį parke. Žurnalistas tikisi parašyti apie tai į savo laikraštį ir yra tvirtai įsitikinęs, kad ten neapsieita be okultinių jėgų. Tačiau mūsų veikėjas nėra bailys, ir samprotavimai apie visokiausius „mitologinius demonus" ir „kitą pasaulį" jam visai neįdomus. Tačiau štai kas iš tikrųjų keista — ligoninė, kai veikėjas į ją atvyksta, yra visiškai tuščia. Beviltiškai bandydamas ką nors surasti, jis susiduria su keistu žmogumi rūsyje, pasakojančiu maždaug tas pačias nesąmones kaip ir reporteris.

Užlipęs iki pat stogo, herojus tampa neįprasto reiškinio liudininku — viskas aplink jį dreba tarsi žemės drebėjimo metu, kyla chaosas, ir kažkas neįtikėtinai ryškus artėja nuo horizonto. Pats herojus, apakęs nuo liepsningo spindėjimo, praranda sąmonę. Atsibudęs jis staiga suvokia, kad su juo įvyko labai rimtos metamorfozės — visas kūnas padengtas keistu marginiu,

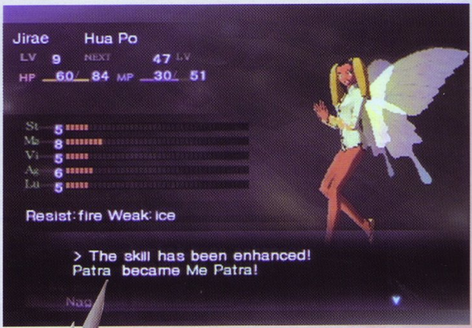
galvoje girdisi balsai... Pasirodo, jis tapo tikru demonu. Ir dabar jam tiesiog būtina sužinoti, kas darosi aplinkui. Kas įvyko, kur dingo visi žmonės, kodėl aplink pilna demonų ir jis gali su jais kalbėtis. Tačiau herojus iš pradžių turi išspręsti savo asmenines problemas, o jau paskui susimąstyti apie Tokijo miesto likimą — tokia yra frančizės filosofija.

Baigtis žaidimas gali šešiais būdais — tai priklauso nuo herojaus elgesio viso žaidimo metu. Tačiau iš pat pradžių aiškiai matosi frančizės trečiosios dalies koncepcija: mes negalime išvengti apokalipsės — ji atėjo ir kartu su ja mūsų pasaulis virto demonų vienuolynu. Tačiau mes galime sukurti savo pasaulį ir nustatyti jame savo tvarką. Tikriausiai nereikia pasakoti: kad ir ką pasirinktume, galėsime tik koreguoti naujos pasaulio tvarkos ritmą...

VORTEX WORLD

Pradinė „geimplėjaus" koncepcija yra gerai pažįstama bet kuriam JRPG gerbėjui: pagrindinis veikėjas gali rinkti į savo komandą išeivius iš Vortex World (o tai, kad ir kaip banaliai beskambėtų, yra Tokijo miesto griuvėsiai), dar vadinamus demonais; yra didelis žemėlapis, kuriuo galima pakankamai patogiai judėti, be būtinybės pereiti vienas ir tas pačias vietoves daugelį kartų. O tais atvejais, kai žemėlapis neprieinamas, žaidėjas gali pasinaudoti specialiais portalais (sujungtais tarpusavyje į Amala tinklą).

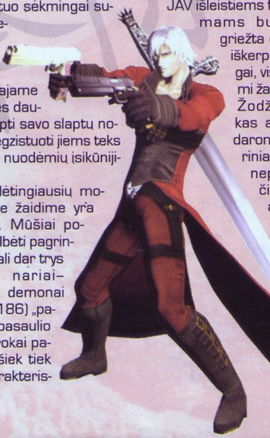
Žaidimo varikliukas yra trimatis ir naudoja populiarią cel-shading technologiją. Nocturne, kaip ir galima tikėtis iš pavadinimo, vyrauja tamsios, niūrios ir slegiančios spalvos. Tai yra vienas iš nedaugelio žaidimų, kur sukurta beviltiškumo atmosfera prasiskverbia į žaidėjo protą ne tik atitinkamu siužetu arba turtingu panašiomis kompozicijomis garso takeliu, bet ir viso žaidimo stiliaus dėka. Pasižiūrėkite į paveiksliukus ir įvertinkite veikėjų stilių — jau pagal veido minas ir rūbus galima nuspėti jų pagrindines motyvacijas visoje šioje istorijoje. Tačiau Nocturne tikslas nėra atskleisti žmonių tarpusavio santykius — su tuo sėkmingai susitvarko Digital Devil Saga. O čia iš pat pradžių leidžiama suprasti, kad naujajame pasaulyje žmonės daugiau negalės slėpti savo slaptų norų, nes nuo šiol egzistuoti jiems teks kartu su jų pačių nuodėmių įsikūnijimais...



Vienas iš sudėtingiausių momentų Nocturne žaidime yra mūšių sistema. Mūšiai požingsniniai, pagelbėti pagrindiniam veikėjui gali dar trys jo komandos nariai-demonai. Patys demonai (kurių iš viso yra 186) „paskolinti" iš viso pasaulio mitologijų — gerokai pakoreguoti ir su šiek tiek pakeistomis charakteristikomis. Vardinti juos ir pateikti konkrečių rasių pavyzdžius nėra jokios prasmės, kur kas įdomiau būtų sužaisti Shin Megami Tensei tikrų kortų žaidimą ir iš jo gauti reikiamos informacijos, nes metų metais tobulintas žaidimo „žvėrynas" iš tikrųjų padaro įspūdį ir sukelia beprotišką susidomėjimą :).

Prieš pasakojant toliau, leisiu sau nukrypti ir supažindinti su frančizės istorija. Esmė ta, kad kiekviena frančizės dalis ir visi jos atsišakojimai (vien Persona ko verta...) negailestingai naudoja vieną ir tą pačią idėją — su demonais galima ne tik bendrauti, bet ir susitarti. O nekrikščioniška savo prigimtimi galimybė sudaryti sąjungą su pragaro gyventojais visą laiką buvo labai neigiamai sutinkama dorybingų amerikiečių ir europiečių.

JAV išleistiems frančizės žaidimams buvo taikoma griežta cenzūra, buvo iškerpami ištisi dialogai, visiškai perpaišomi žaidimo eskizai... Žodžiu, apie tai, kas anksčiau buvo daroma su Atlus kūriniais, geriau net neprisiminti. Tačiau kompanija atkakliai ir nuolat papildydavo monstrų gretas, ir pagaliau ameri-



kiečiai pasidavė — be galimybės sudaryti sutartis su demonais žaidimas prarasdavo savo šarmą ir virsdavo apgailėtina eiline RPG. Daugelio džiaugsmui, Nocturne išvengė tokio likimo. Visi monstrai ir jų charakteriai išsaugoti ir lengvai atpažįstami.

Tikriausiai jau nekantraujate sužinoti, kaip sudaromi kontraktai su demonais. Labai paprastai. Mūšio metu bet koks demonas–priešas gali staiga nustoti kautis ir užduoti jums kokį nors klausimą. Galbūt jis tiesiog nutarė paplepėti, o gal atstovauja kokiai grupuotei, visai nesvarbu. Kalbant su demonais visada galima pasisemti žaidėjui reikalingos informacijos, pervilioti jį savo pusėn, gauti vertingą daiktą arba prisijungti prie kokios nors frakcijos. Savaime suprantama, pasirenka visada žaidėjas, jis gali tęsti dialogą arba nutraukti jį, tačiau tiksliai nuspėti, kas bus po pasirinkto vieno ar kito atsakymo, neįmanoma. Nes kiekvienas demonas, užduodamas klausimą, remiasi savo gyvenimo filosofija. Taigi norint pabandyti ją nuspėti, reikia gerai pažinti senovės mitologiją. Nepasisekė suvilioti demoną — sėkmės kitą kartą.

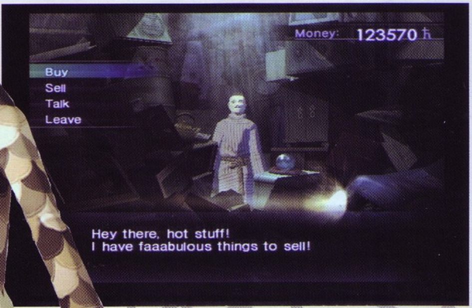
Tie demonai, kurie pasidavė gudrybėms ir prisijungė prie žaidėjo, gali dalyvauti kartu su juo mūšiuose. Jie taip pat kaupia patirtį, kelia lygį, ir galiausiai gali evoliucionuoti į dar didesnes ir galingesnes pabaisas. Žaidimo versijoje, kurios pavadinime yra žodžiai Maniacs, egzistuoja ir dar viena labai reikšminga bei maloni staigmena — demonų medžiotojas Dante, mūsų senas pažįstamas iš Devil May Cry frančizės. Nocturne žaidime jis, tiesa, pasakius, prarado dalį savo magiškų savybių, ir be atitinkamos dinamikos atrodo skurdžiai, tačiau Atlus visiškai kompensavo tai visaverčiu su juo susietu siužeto posūkiu.

AVATAR TUNER

Kaip jau buvo minėta anksčiau, žaidimo grafika yra verta pačių aukščiausių pagyrų. Galingas grafinis varikliukas meistriškai puikuojasi blur efektais ir tolydžia animacija, o kaip niekad patogi kamera tiksliai seka veikėją ir laiku parodo dramatiškiausius ir efektingiausius mūšio momentus. Puikus ir garso takelis — Japonijoje jis pasirodė atskiru disku ir labai sėkmingai parduodamas. Kompozitorius Shoji Megura pasistengė — visi takeliai nuostabiai atitinka scenaristų sukurtą atmosferą. Iš pradžių kiek nuliūdino jokio įgarsinimo nebuvimas, tačiau po kurio laiko nustoji kreipti į tai dėmesį.

Žaidimo vietovės gali drąsiai pasigirti savo dydžiu — jos iš tikrųjų milžiniškos. Deja, apsunkina ir žaidimo procesą, ir patalpų apstatymą. Pavyzdžiui, ta pati ligoninė atrodo apytuštė ne tik dėl to, kad joje nėra žmonių, bet dėl labai skurdaus interjero. Be to, prisistatę post apokaliptinės architektūros stebuklų, kūrėjai pamiršo (ar tiesiog nepanoro?) patikrinti, kiek įvyks mūšių, kol žaidėjas iš taško A atkeliaus į tašką B. O bėgioti tenka tikrai daug: tai kokių retesnių demonų pamedžioti, tai kokį šalutinį kvestą atlikti...

Žaidėjas dažnai būna nepasirengęs kovoti su labai stipriais bosais. Dažniausiai norint nukauti bosą vien aukšto lygio neužtenka — reikia žinoti visas to boso silpnybes, trūkumus ir tuo pasinaudoti. Nes kitaip nugalėti neįmanoma. O kad ir kaip gražiai atrodytų veikėjų lygių kilimas, apipintas specefektais ir magija, jis nusibosta. Dėl to siužetinę liniją žaidėjai kartais tiesiog primiršta, o prisimena tik dialogų su kitais žaidimo veikėjais metu.



VERDIKTAS

Išvada, nepaisant išvardintų trūkumų, paprasta — vienas geriausių praėjusių metų RPG. Milžiniškas žingsnis, kurį žengė Atlus „prastumiant" frančizę už Japonijos ribų, stulbina. Puiki (net „prabangi") grafika, įdomus, įtraukiantis ir iš tikrųjų originalus „geimplėjus", pritrenkianti muzika ir tradicinis frančizės siužetas. Galvoje sukasi tik viena mintis — – „pagaliau SMT, pagaliau trimatis ir pagaliau angliškai". Jei turite bent menkiausią galimybę gauti ir pažaisti Shin Megami Tensei: Nocturne žaidimą, neturite jokios teisės atsisakyti.

SIUŽETAS 87
Gili ir intriguojanti istorija.

GARSAS 84
Neįgarsinti dialogai, tačiau be to galima gyventi:)

MUZIKA 93
Puikiai perteikia tamsią demonišką žaidimo aplinką...

GRAFIKA 95
Visus šiuolaikinių konsolių standartus atitinkanti grafika.

VALDYMAS 97
Idealiai pritaikytas žaidimo procesui.

IŠVADA
Šis mažiausiai 80 valandų trukmės žaidimas tiesiog „suvalgys" jus. Ar reikia sakyti daugiau?

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 91

KATAMARI DAMACY

RIDENAM!

■ Kūrėjas: Namco | Leidėjas: Namco | Data: Japonijoje — 2004-03-18, JAV — 2004-09-21; Europoje — neišleistas | Žanras: ridenimas? :)

Kokią keisčiausią ir neįprasčiausią idėją teko sutikti žaidime? Žaidimų eros pradžioje vos ne kiekvienas naujas žaidimas dvelkė kažkuo neįprastu, nematytu, reikalaujančiu kitaip susivokti ir prie jo prisitaikyti. Dabar, tęsinių ir perdirbinių laikotarpiu, novatoriškų idėjų yra išties mažai, o su žaidimo koncepcija ir esmine idėja eksperimentuoti bando tik vienetai. Ir tie vienetai dažniausiai sėdi Japonijoje. Ir jei kiti šioje temoje pristatomi japonų darbai dar daugiau ar mažiau artimi mūsų suvokimui ir patirčiai, šis žaidimas reikalauja apmąstyti visiškai naujas ir sunkiai blaiviu europiečių protu suvokiamas tiesas :).

RYČKA

Kad čia slypi kažkas visiškai netikėto ir sunkiai suprantamo, nuojauta kužda jau tik pasirodžius pirmosioms žaidimo raidėms ir užgrojus muzikėlei. Žaidimo intro — atskiras šedevras, nupieštas labai ryškiomis spalvomis, su dainuojančiomis antytėmis, žąsytėmis, banguojančiomis vaivorykštėmis, augančiomis musmirėmis ir dar daugeliu kitų atributų, kaip vėliau paaiškėja, nelabai susijusių su žaidimo esme.

O žaidimo esmė — ridenimas. Valdome mažą žalią princą, kuris ridena įvairių spalvų ir raštų katamari (išvertus reikštų „gumulas, gniutulas" ar panašiai; sutikite, japoniškai skamba daug gražiau, todėl toliau taip ir vadinsime). Žodžiu, turime princą, turime katamari ir labai svarbų tikslą. Pasirodo, princo tėvas — Visos Visatos Karalius — kartą nei iš šio, nei iš to sukvailiojo ir sunaikino visas žvaigždes. Visiškai. Neliko nė žvaigždelės, ką jau kalbėti apie žvaigždynus.

Taigi atsikvošėjęs tėvas nusprendžia visą naštą užkrauti ant jaunojo princo pečių ir liepia jam keliauti į Žemę, o ten ridenant katamari atstatyti žvaigždėtą dangų. Kaip jums toks „siužetinis" posūkis :)?

Taigi atsiduriame Žemėje, kažkokiame kambaryje–aikštelėje su mažiuku katamari prieš nosį ir krūva daiktų aplinkui. Pirmasis tikslas — ridenti tol, kol katamari užaugs iki 10 cm dydžio, tai yra, dvigubai. Idėja labai paprasta ir kartu nuostabi — ridenant katamari, prie jo kaip prie magneto limpa įvairūs daiktai. Taisyklė viena — kad daiktai priliptų, jie turi būti mažesni už patį katamari. Taigi turėdami 5 cm kamuoliuką pradžioje prie jo galime priklijuoti tik smulkiausius daikčiukus: kauliukus, smeigtukus ir pan. Mūsų „kūriniui" augant ir įgaunant keisčiausias formas, galime pagauti vis didesnius daiktus. Suspėję per tam tikrą laiką užauginti iki Karaliaus nurodyto ar didesnį katamari, baigiame lygį ir atsiduriame pas tėvą. Visatos Valdovas mus pagiria ar papeikia, pasako, kiek daiktų spėjo-

me „suvynioti" į savo katamari, kokių ten yra daugiausia (maisto, raštinės reikmenų ir pan.) ir visą šį mūsų surinktą gumulą išleidžia į dangų, o jis tampa žvaigžde. Nuostabu!

Vėliau grįžtame į savo planetą beribėje Visatoje, kurioje galime žaidimą išsaugoti, pareguliuoti nustatymus, pasižiūrėti dovanas (kiekviename lygyje Karalius mums paslepia po kokią dovanėlę, kurią turime rasti). Iš ten kada panorėję galime keliauti į grybą, kur galima pasigalynėti su savo pusbroliais, kitais princais, — taip realizuotas multiplayer režimas. Tačiau pagrindinė mūsų užduotis — nuolat skraidyti į Žemę ir ten gaminti naują žvaigždę arba netgi visą žvaigždyną.

Su naujomis žvaigždėmis viskas vystosi didėjimo tvarka. Karalius mums liepia ridenti ir užauginti vis didesnį katamari, įmesdamas mus į skirtingus pasaulio kampelius, kuriuose pilna visokiausių daiktų. Nors Karalius mums aiškina, kad atsidursime Ispanijoje, Australijoje ar dar kokioje vietoje, pirmieji žaidimo kambariai yra vieni į kitus labai panašūs. Vietoves galima skirstyti į tris tipus: kambario, miesto ir pasaulio. Be abejo, kuo didesnėje vietovėje esame, tuo įdomiau viskas vyksta. Kaip bebūtų, svarbiausia yra ne tai, kur reikia ridenti savo katamari, o tai, kokius daiktus prie jo galime pritraukti. Šia prasme įdomesni yra žvaigždynų formavimai. Norėdami grąžinti į dangų žvaigždyną, turime suridenti specialų katamari, kuris atitiktų to žvaigždyno pavadinimą. Pavyzdžiui, reikia surinkti kuo daugiau krabų, ir iš jų išeis puikus Vėžio žvaigždynas, žuvis — Žuvų žvaigždynas ir panašiai. Įdomu tai, kad, renkant žvaigždyną, nėra reikalaujama daiktų kiekio ar apimties, nors taip yra su žvaigždėmis. Jis bet kuriuo atveju atsiduria danguje su informacija, kiek procentų jis yra pabaigtas. Todėl kada norime galime pradėti rinkti tą žvaigždyną iš naujo (pereitų lygių ikonos lieka ant žemės paviršiaus).

Labiausiai stulbinantis Katamari Damacy dalykas yra jo fizika. Sunku nupasakoti, tačiau labai keista ir įdomu pradėjus su mažu katamari ritinėti po kambarį ir vengti visokių didelių objektų, į kuriuos atsitrenkus atšoka keletas daiktų, arba panaudoti juos kaip pakilimo ar nusileidimo platformas, o jau po kurio laiko, pakankamai užauginus savo katamari, prisitraukti tuos daiktus ir net visus namus! Be to, kiekvienas daiktas atitinkamai pagal savo formą bei svorį įtakoja katamari judėjimą. Pasigriebus kokį ilgą daiktą, pavyzdžiui, pieštuką ar šaukštą, katamari pradės šokčioti ir bus labai sunkiai suvaldomas, kol nepririnksite daugiau daiktų ir jo nesuapvalinsite. Taip pat įdomu yra su gyvūnais ir žmonėmis — juos irgi galime rinkti, žinoma, užsiauginę katamari iki reikiamo lygio :). Pagauti gyvūnai bei žmonės visaip mataruoja savo galūnėmis ir skleidžia atitinkamus garsus. Vaizdas tikrai stulbinantis ir nepalyginamas su niekuo, ką galima išvysti žaidimuose. Na, o perteikiant dydį sugalvota paprastai — augant katamari, jis vizualiai nedidėja, o mažėja pati vietovė, po kurią ridename, daiktai, net ir pats princas.

Žaidimo valdymas, kaip ir visa kita Katamari Damacy, labai keistas, tačiau pripratus visai smagus. Ridenant būtina naudoti abi analogines rankenėles — su viena nieko nepadarysi, princas tik lakstys ratais aplink savo rutulį. Be ridenimo, yra ir keletas kitų judesių: šuolis į aukštį, staigus peršokimas į kitą katamari pusę ir krypties pakeitimas.

Žaidimas naudoja labai įdomų ir puikiai veikiantį variklį, kuris ir sugeba apskaičiuoti visas tas formas bei svorius. Išvaizdą ir netgi garso takelį galima apibūdinti vienu žodžiu — laiminga. Iš tiesų, viskas šiame žaidime tiesiog spindi laime, džiaugsmu, vaivorykštės spalvomis ir smagiais garsais. Katamari Damacy — vienas keisčiausių ir unikaliausių gyvenime matytų žaidimų, tiesiog „nuvežantis stogą kartu su pamatais" ir priverčiantis visai kitaip suvokti žaidimo esmę.

ĮDOMUMAS 92
Ridendami vis didesnius ir įvairesnius katamari turime grąžinti žvaigždes ir žvaigždynus į dangų. O kas sakė, kad žvaigždės danguje sudarytos ne iš visokių daiktų?

GARSAS 81
Iš atskirų garsų labiausiai žavi miauksėjimai, kriuksėjimai ir kiti gyvūnų garsai. O „scracth'ais" kalbančio karaliaus tikrai dar niekur negirdėjote :).

MUZIKA 90
„Užkabina" nuo pat pirmųjų garsų, melodijos labai linksmos ir akimirksniu įsimenamos.

GRAFIKA 83
Puikiai perteikiama daiktų fizika, forma ir masė. Pasaulis margas, gražus ir laimingas :).

VALDYMAS 95
Žinojau, kad japonai mėgsta analogines rankenėles, bet kad taip!

IŠVADA
Nė per kilometrą į nieką nepanašus žaidimas, sulaukęs puikių įvertinimų ne tik Japonijoje, bet ir už jos ribų. Puikus pavyzdys, kad žaidimų rinka negali ir neturi sustabarėti.

SUDĖTINGUMAS
NORMALUS

VA REITINGAS 88

MINNA DAISUKI KATAMARI DAMACY

Namco žada išleisti keistojo žaidimo Katamari Damacy tęsinį, kurio pavadinimas išvertus skamba „Kiekvieno mėgiamiausias Katamari Damacy". Žaidimas Japonijoje turėtų pasirodyti šį pavasarį.

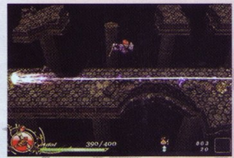
Minna Daisuki bus naudojamos tos pačios esminės taisyklės ir valdymas kaip ir originaliame Katamari žaidime. Žaidėjams vėl teks Viso Kosmoso Princo vaidmuo, kuris vėl ridens katamari ir lipdydamas įvairiausius objektus darys jį vis didesnį. Minna Daisuki turės keturias naujas scenas: Snacks, Race, Classrom ir Zoo. Snacks lygis bus sukurtas iš įvairių saldumynų ir žaidėjai turės suridenti katamari iš sausainių, saldainių ir kitų skanėstų. Racing lygis atrodys kaip lenktynių trasa, pilna įvairių transporto priemonių, kurias ir reikės „suvynioti". Classroom katamari Princas ridens mokyklos klasėje, pritraukdamas smulkius raštinės reikmenis, vėliau kėdes, stalus ir kitus mokykloje esančius objektus. Zoo, be abejo, bus su gyvūnais.

Sunku įsivaizduoti, tačiau Minna Daisuki istorija bus dar keistesnė nei originaliojo Katamari Damacy. Vieną dieną Princas iš savo gerbėjo gauna laišką su prašymu, kurį ir reikia išpildyti. Pildant gerbėjo prašymus, atsiras naujų gerbėjų ir vietovių su skirtingais tikslais ir užduotimis. Kaip ir pirmajame žaidime, bus galima rinkti įvairias dovanas ir jas nešioti.

YS: THE ARK OF NAPISHTIM

Ys serija nuo pat SNES eros nebuvo išleista Vakaruose, nors Japonijoje ši frančizė turi labai didelį pasisekimą. Tačiau 2003–aisiais Konami gerbėjus labai maloniai nustebino paskelbdama, kad serija bus išleista Vakarų žaidėjams PS2 konsolėje.

Šeštasis Ys serijos žaidimas tęsia Adol Christian nuotykius. Keliaujant su draugais Dogi ir Terra laivas yra užpuolamas, ir Adol įkrenta į jūrą bei patenka į Canaan sūkurį. Adol prabunda Quartera saloje ir susidraugauja su Rehda kaimelio žmonėmis. Jis sužino, kad pakliuvo į Canaan spąstus su mažai vilties išsilaisvinti. Tačiau herojus nutaria ieškoti kelio namo.



Smagiausias Ys: Ark of Napishtim dalykas yra jo „geimplėjaus" paprastumas. Iš esmės viskas „sukasi" aplink Adol kardo kovas su priešais. Tačiau veikėjui keliaujant, žaidimas pateikia vis daugiau naujovių ir įdomybių. Herojus renka skirtingus kardus, vadinamus Emelas, kurie turi vis kitokią stichinę galią, suteikiančią įvairovės kovoms. Ys yra lengvas tik iš pirmo žvilgsnio, kovos su bosais žadamos išties sudėtingos, pareikalausiančios nemažai įgūdžių ir laiko.

Ys: The Ark of Napishtim Europoje pasirodys jau balandžio mėnesį.

AZUMI

Japonų leidėjas Entertainment Software Publishing (ESP) neseniai paskelbė naują PS2 veiksmo žaidimą pagal *manga* seriją Azumi.

Manga ir žaidimo veiksmas vyksta po Sekigahara mūšio 1600-aisiais. Tokugawa Ieasu laimi kovą ir tampa beveik sujungtos Japonijos valdovu. Tačiau šiai sąjungai nepritariantys generolai siekia perimti valdymą iš Ieyasu. Valdovo dešinioji ranka sugalvoja strategiją, kaip susidoroti su šiais naujo karo trokštančiais generolais, — surinkti našlaičių vaikų grupę ir juos treniruoti, užauginti aukščiausio meistriškumo žudikais.

Pagrindinė žaidimo veikėja Azumi yra viena iš šių žudikų. Žaidėjams teks šią merginą valdyti įvairiose veiksmo scenose ir kardu išpjauti daugybę priešų. Veikėja turi tris stovėjimo pozas, nuo kurių priklauso, kaip ji atakuos. Viena naudojama plačiai atakai, kita artimoms kombo, o trečia — tolimoms atakoms. Taip pat bus vengimo judesiai ir kontratakos.

Kol kas atskleisti du žaidimo režimai. Shimei režimas pagal komikse pasakotą istoriją, kur įvairiose vietovėse reikės atlikti tam tikras užduotis ar nukauti konkretų generolą. Tannen režimas leis peržaisti ankstesnes scenas, tai kels Azumi lygį.

Pagal šį manga yra sukurtas ir filmas tokiu pat pavadinimu. Jei Azumi kūrėjai sugebės perteikti tokį kovų ir veiksmo intensyvumą, galima tikėtis puikaus žaidimo.

Japonijoje Azumi pasirodo jau kovo mėnesį, kada jis pasklis už šalies ribų, dar nepaskelbta.

SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA

Kaip jau recenzijoje minėjo Alex, Shin Megamy Tensei jau šiomis dienomis Japonijoje sulauks tęsinio — Digital Devil Saga (dar žinomo kaip Avatar Tuner). Žaidimas seks geriausiomis serijos tradicijomis, tačiau kartu turės ir unikalų stilių, epinį siužetą ir ne vieną novatorišką savybę.

Digital Devil Saga pasakos veikėjo Serf ir keturių bendražygių istoriją. Serf ir jo kolegos priklauso genčiai Emryon, kilusiai iš sugriauto miesto Junkyard. Ši nedidelė herojų grupelė, vedama Serf, išsiruoš į kelionę ieškoti legendinės žemės Nirvana, kurią gali pasiekti tik „Junkyard čempionai". Tačiau, kaip ir galima tikėtis iš RPG, reikalai pasisuka neplanuotai. Paslaptingasis objektas The Pod užkrečia grupę, ir iš kiekvieno veikėjo ima veržtis slaptos demoniškos galios. Laimei, veikėjus išgelbėja ne mažiau paslaptinga moteris Sera, suteikusi jiems galimybę sulaikyti atrastas demoniškas galias. Sera prisijungia prie grupės, ir kelionėje atsiskleidžia daugybė paslapčių. Štai tiek kol kas žinoma apie Digital Devil Saga istoriją. Aišku, kad ji seks tradicinį demonišką siužetą, tačiau šį kartą nusimato gilesnė mokslinės fantastikos tema, ne vien demoniška Nocturne prigimtis.

Digital Devil Saga „geimplėjus" taip pat daug kuo primins Nocturne, bet kartu ir turės ryškių naujovių. Svarbiausia — vadinamoji „užvaldymo" sistema. Kovos metu bus galima užvaldyti priešus, kad būtų gautos jų specialios galios ir savybės. Kaip ir galima tikėtis, kova bus stipriai paremta strategija. Užvaldymo sistema turėtų suteikti daug galimybių, kaip ir persikūnijimas į demoną. Dar žadama kol kas tiksliai nepaaiškinta persilaužimo sistema, kuri leis gintis ir atremti priešų atakas. Taip pat bus ryšio atakos, į kurias bus galima sujungti galingas komandos kombo.

Veikėjų vystymasis irgi bus atnaujintas. Vadinamoji Mantra Flow sistema bus mechanizmas, pagal kurį tobulinsis veikėjų įgūdžiai. Ir vėl kūrėjai neatskleidžia, kaip tai veiks, tačiau iš žinomų faktų galima spręsti, kad tai bus kažkas panašaus į Final Fantasy X Sphere Grid sistemą.

Kaip ir Nocturne, Digital Devil Saga turės unikalią, stilizuotą išvaizdą. Nors ir čia galima pajusti panašumų su Nocturne, ryškiai akcentuojama *sci-fi anime* tematika.

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

ANTROJO PASAULINIO KARO PASEKMĖS PERPLĖŠĖ PASAULĮ Į DVI DALIS TARP RYTŲ IR VAKARŲ. TAI BUVO NAUJOS EROS PRADŽIA — ŠALTOJO KARO...

Cold War/Hot Zone

Dante

■ Kūrėjas: KCEJ I Leidėjas: Konami I Data: 2005-03-04 I Žanras: tactical espionage action

Jau vakarėjo. Aš žinojau, kad mano nuotykis šiame nuostabiame krašte baigsis netrukus. Prieš akis vėjas iškėlė į dangų tūkstančius gražiausių rožinių žiedlapių. Pabaiga jau beveik čia pat, bet mintis apie kelionę namo manęs nebeviliojo. Aš norėjau pasilikti amžiams čia. Čia, kur mane pasitiko, bet krito daugelis priešų. Čia, kur aš paskutinį kartą mačiau savo mylimus žmones ir kur prasidėjo, o kartu ir pasibaigė, mano lemtinga ir svarbiausia kelionė daugelio vilčių link. Kartais norint suprasti dabartį, būtina grįžti į praeitį...

Dabar, vos pradėjus rašyti, galiu iš karto pasakyti, kad Metal *Gear Solid 3* (toliau MGS3) yra kol kas geriausias mano žaistas *PS2* žaidimas. Šiuo sakiniu galėčiau ramiausiai pabaigti recenziją ir tęsti kitus darbus, bet, kaip supratau, pareiga ir teksto svarba yra pernelyg didelė, kad šį kartą jį nusakyti užtektų vos kelių eilučių. Todėl dabar pamėginsiu jums kiek galima aiškiau nupasakoti tai, kas įtakojo šį mano susižavėjimą ir įspūdį...

TIEMS, KAS ATĖJO PER VĖLAI

Teoriškai MGS3 jūs nevaldysite gerai žinomo Solid Snake personažo. Ši dalis, kaip ir pranešė pats Hideo Kojima, bus pirmųjų dviejų priešistorė. Tai bus 1964 metų istorija apie Didįjį Bosą, kurį jūs ir valdysite visą laiką. Visas siužetas šiek tiek artimas MGS2 žaidimui. Nes, kaip pastebėjau, antroje dalyje pasakotą Raideno ir Solidus Snake istoriją čia pakeis Boso ir Didžiojo Boso, iš kurio vėliau buvo klonuoti garsieji pirmosios dalies veikėjai.

„Tai turėjo būti eilinė operacija, kurios tikslas — prasiskverbus pro menkai saugomas teritorijas, išlaisvinti rusų mokslininką Sokolovą, kurio mirtinai reikėjo mūsų priešams, dirbantiems prie visiškai įslaptinto ir pavojingo projekto. Bet... Niekas negalėjo pagalvoti, kad nenusisekęs mėginimas pasisuks tokia netikėta linkme ir visa tai virs nepaprastu išbandymu tiek man, tiek kiekvienam iš mano priešų. Kita vertus, aš nemaniau, kad viskas taip pasibaigs..."

PRAEITIS — TAI NAUJA PRADŽIA

Jeigu prisimenate, MGS1 pasakojo apie *Fox Hound* organizaciją, kuri bandė atgauti Didžiojo Boso likučius, kad pagal jį būtų kuriami nauji kariai. Tačiau visa tai užgožė didingas *Metal Gear Rex* projektas. Antrojoje dalyje buvo inicijuota Solid Snake mirtis, po to didžiąją dalį žaidimo valdėme Raideną. Kalbant apie aplinkas, pirmoji dalis vyko *Shadow Moses* salose, bet, nepaisant šito, daugiausiai

METAL GEAR SOLID 3

veiksmas vyko uždarose patalpose. Taip pat buvo ir su MGS2. Iš pradžių — įvykiai tankeryje, o kiek vėliau jūs nukeliamas į plantacijas. O štai MGS3 veiksmas beveik atsiriboja nuo uždarų patalpų ir šį kartą jūs būsite nukeltas į laukines džiungles.

„Vien mintis, kad man teks vykdyti užduotis laukinėje, nenuspėjamoje aplinkoje varė savotišką baimę. Kita vertus, aš buvau vienintelis karys, be klaidų

perėjęs VR training lygius ir tinkamai pasiruošęs vykdyti užduotis. Majorui Zero nebuvo kitos išeities, kaip siųsti mane. Misija tikrai nebuvo lengva, todėl jam reikėjo žmogaus, kuriuo galėtų visiškai pasikliauti. Tai turėjo būti laiko ir pareigų patikrintas žmogus, ir tai buvau aš..."

CODEKAS

Kadangi MGS3 yra pirmtakų praeitis, tai ir radaro čia neturėsite. Jį nežymiai pakeis Sonar arba AP radarai, tačiau tokio tikslumo kaip anksčiau nesitikėkite. Nors, tiesą sakant, jo čia ir neprireiks. Radarų energija bus skaičiuojama elementais, kuriems išsekus, galite netekti savo prietaiso. Kurį laiką jų nenaudojant, baterijos pildysis. Ilgainiui įgausite keletą vienetų. Taip pat pasikeis ir pokalbiai *Codec'ais*. Čia viskas atrodys kur kas tikroviškiau ir įdomiau.

„Per Codec'ą su manimi galėjo susisiekti Majoras Zero, galintis konsultuoti mane dėl tolimesnio misijos vykdymo ar kokių nors neaiškumų, susijusių su ja. Taip pat neretai susisiekdavau ir su Para-medike, kuri ne tik galėdavo išsaugoti mano progresą žaidime, bet ir konsultuoti medicinos tema. Maža to, po kiekvieno išsaugojimo ji neretai mane supažindindavo su matytais filmais, kuriuos, turiu pripažinti, peržiūrėjęs buvau tikrai ne visus. Dar teko kalbėtis su ginklų ir technikos specialistu Signitu ir kitais, misijos metu susisiekusiais asmenimis."

MIRTINAS ŽAVESYS

Žaidime bus ir naujų personažų, kurie visi sukurti ypač kokybiškai. Kone įsimintiniausias personažas yra slaptoji agentė EVA. Nors geras ir Sokolovas, Volginas, Didysis Bosas ir visa Kobrų komanda. Beje, žaidime yra ir gerai serijos mėgėjams pažįstamas veidas — Ocelotas. Tik čia jis jaunesnis nei pirmosiose dalyse. Turiu pripažinti, kad ir su pačiais priešų modeliais Konami padirbėjo iš peties. Viskas atrodo realiai ir tikroviškai.

„Eva. Kai pirmą kartą ją pamačiau, mane buvo ištikęs lengvas šokas. Aš aiškiai buvau informuotas, kad su manimi privalo susitikti agentas Adamas. Bet vietoje jo... atvažiavo Eva. Mane nustebino jos išrankumas ginklams bei transporto priemonėms. Mane pribloškė jos gabumai ir tiesiog sužavėjo išvaizda. Geltoni ir švelnūs plaukai, lengvai besiplaikstantys vėjyje, mėlynos tartum dangaus skliautai akys. Tas mįslingas žvilgsnis ir šiltas šypsnys... Visa tai palengva išvedė mane iš pusiausvyros, nors misija ir liko man svarbiausia iki pat galo."

IŠGYVENTI BET KOKIA KAINA

Kadangi žaidimas tiesiogiai persikėlė iš šaltų ir niūrių bazių į laukinę gamtą, čia jums teks mokytis susitaikyti su gamtos dėsniais ir mėginti išgyventi laukinėmis sąlygomis. O tai yra: daugiau jokių dėžučių, besivoliojančių vos ne ant kiekvieno kampo — maisto nuo šiol turėsite susimedžioti patys. Jeigu to nedarysite, akys pamažu ims merktis, nusitaikyti bus vis sunkiau, o jėgos pamažu paliks jus. Kad taip neatsitiktų, jums teks maisto susimedžioti. Tai galėsite padaryti ir su peiliu, ir su šaunamuoju ginklu.

„Pagrindiniu mano maitinimosi šaltiniu tapo laukiniai gyvūnai. Tai buvo ir gyvatės, ir elniai, ir netgi pelės. Dažnai maistas būdavo žalias, todėl tekdavo gydytis apsinuodijimą arba skrandžio skausmus. Kartą, per neapdairumą, man buvo įkandusi gyvatė, todėl turėjau pasirūpinti, kad nuodai nebesklistų toliau. Žinoma, kalbėti apie išrankamą maistui džiunglėse nė neverta. Čia valgoma praktiškai viskas, kas juda. Turbūt sunkiausiai susimedžioti buvo krokodilą, tačiau jo mėsos ne tik užtenka ilgam laikui, bet ir iš odos galima pasidaryti kostiumą, galintį apgauti priešininkus. Kai kuriems gyviems organizmams sugauti įvairiuose sandėliuose rasdavau specialią įrangą. Pavyzdžiui, spąstus pelėms gaudyti. Žinoma, kai kurie gyvūnai būdavo siaubingai šlykštūs, bet išmainyti savo misijos į skanų maistą tiesiog negalėjau..."

IŠLIKTI NEPASTEBĖTAM

Dar viena naujovė žaidime — kamufliažai. Galėsite slėptis žolėse ar skirtingose patalpose ir išlikti beveik nepastebėti. Juos sudaro ne tik skirtingi kostiumai arba apranga, bet ir skirtingas veido išdažymas. Kiekvienas veido

išdažymas dera su skirtinga apranga ir abu jie kartus sudarys tam tikrą procentų skaičių, rodomą viršutiniame dešiniajame ekrano kampe, kuris pažymi kiek efektyviai susiliejate su aplinka. Pravartu įsiminti šią kamufliažų sistemą, nes kartais būtent jie išgelbės jūsų gyvybę.

„Buvo jau sutemę, o budėjimo pamaina nesikeitė. Taip, teks būti itin atsargiam. Laimei, turėjau tinkamą aprangą, su kuria tamsoje tampu praktiškai nematomas. Taip galėjau be didesnio vargo prasmukti pro kareivius ir išvengti eilinės kovos. Laimei, bevykdydamas savo užduotį atradau daugiau skirtingų kostiumų ir nugalėjus stipresnius priešus, kartais buvau apdovanojamas ypatingai retais ir gerais kamufliažais..."

SOLID SNAKE VERSUS SAM FISHER

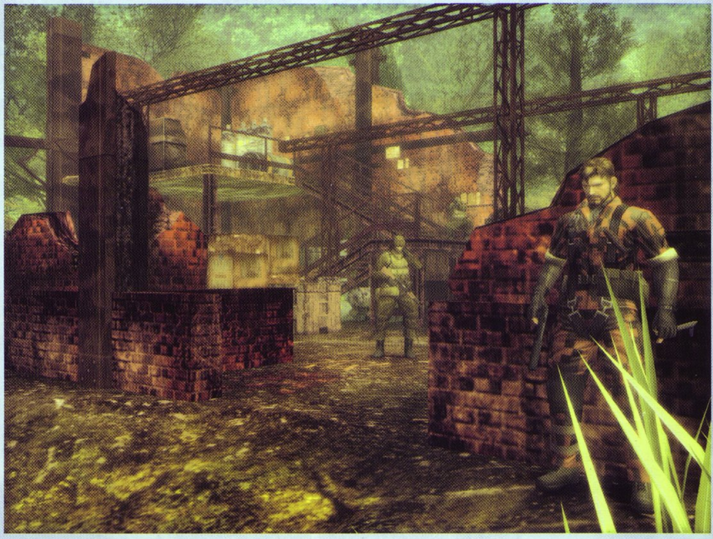
Šią pastraipą sumaniau kurti praleidęs nemažai laiko lietuviškuose ir užsienio forumuose bei interneto svetainėse. Tokia ir panašios temos neretai sutinkamos diskusijose apie žaidimus ar jų žanrus. Ir kurie gi vis dėlto teisūs? Ar MGS fanai, ar *Splinter Cell*? Atsakymai gali būti įvairūs. Jeigu jūs mėgstate žaidimus, o ypač *stealth* pereiti lengvai ir dar pasigrožėti tiesiog pasakiška grafika — *Splinter Cell* jums. O jei jums svarbiausias siužetas, sunkumo lygis — derėtų rinktis MGS. Esmė ta, kad būtent MGS yra tas žaidimas, kurį gali arba labai mėgti, arba labai neapkęsti. Spėkit, kuriai stovyklai priklausau aš? Taip, jei manęs paprašytų palyginti šiuos du personažus, aš negalvodamas pirmoje vietoje įvardinčiau *Solid Snake* ir tikrai nemanau, kad tai būtų klaidingas sprendimas.

CQC

Konami, nenorėdama atsilikti nuo garsaus žaidimo Splinter Cell, parengė tikrai nemažą veiksmų bei kovų pasirinkimą. Norint „atjungti" norimą priešininką (turiu omenyje paprastą kareivį), jūs galėsite praktiškai susikurti savo nuosavą veikimo planą. Ar tai bus tylus prisėlinimas ir pasmaugimas, ar gerklės perrėžimas, ar tiesiog šūvis į galvą iš kiek tolimesnio atstumo — viską pasirinksite patys. Verta paminėti *Snake*'o ir Boso išrastą kovos būdą — CQC (*close quarters combat*). Galėsite ne tik prisėlinę priešui iš nugaros jį pasmaugti ar perrėžti gerklę, bet ir permesti jį per save arba naudoti kaip gyvą skydą. Tai tikrai labai geras ir patogus būdas tyliai neutralizuoti priešininkus. O jei norėsite veikti

tiesiog nepakildavo ranka perrėžti dar visai jauną gerklę. Todėl dažniausiai mano infiltravimas baigdavosi tyliu šūviu į galvą, o miegantis priešas buvo nežymiai nugabenamas ir paslepiamas kur nors žolėje. Taip pat būdavo, kad kartais ir šunys užpuola, tačiau kovų su jais iššūkiu nepavadinčiau. Kartais siekdamas geresnio matomumo, užlipdavau į medį. Iš čia neretai būdavo kur kas geriau taikytis, o ir pastebėti mane priešams būdavo sunkiau."

juo yra paprasta ir lengva, tačiau labai įdomi ir nematyta. O juo labiau — netikėta. Prie to paties galima pridėti, kad tai tampa išskirtiniu MGS stiliumi. Pirmojoje dalyje buvo Fox Hound grupuotė, kurią sudarė kariai: Vulcan Raven, Psicho Mantis ar Sniper Wolf. Turbūt pristatinėti nei vieno jų nereikia — visi jau jums gerai žinomi. Antrojoje dalyje veikė Dead Cell organizacija, kurioje buvo ir kiek neįprastų narių, Vamp arba Fortune. The Pain atakos galbūt



ypač atsargiai, tuomet geriausias būdas sudaužyti priešo raciją ir peršauti ranką, kurioje jis laiko savo ginklą. Tuomet jis taps bejėgis, o jūs galėsite dar ir naudingos informacijos išpešti.

„Jau iš tolo jų akyse mačiau baimę. Kai pasklido gandai, kad Groznyj Grade yra įsibrovėlis, visi nejučia sunerimo. Jų nerimastinga eisena, išsiblaškymas, tiesiog išdavė giliai viduje slypinčią baimę. Kaskart, kai tyliai prisėlindavau ir girdėdavau karių alsavimą, man

DO YOU LIKE SNAKES?

O dabar pagrindinio Konami šūkio iššifravimas. Taip, žaidime galima buvo valgyti gyvates tiesiogine to žodžio prasme, čia veikė slapta karinė organizacija *The Cobras*, susikūrusi dar per Antrąjį pasaulinį karą. Vėliau ji buvo iširusi, bet Bosas surinko ją vėl paskutinei užduočiai. Ją sudarys šeši asmenys. Kiekvieno jų slapyvardžiai reikš vidines emocijas, kurias jie saugo kovos lauke. Pirmasis yra Skausmas (*The Pain*). Jo valiai paklūsta bitės. Kova su

jau kiek matytos, bet tikrai įspūdingos. Jis galės pasidaryti gyvų bičių skydą arba iš bičių susikurti kokį *Tommy gun*! Laimei, veiksmas vyks oloje, kur bus ir vandens, skirto pasislėpti nuo mirtinų geluonių. Įdomu tai, kad pasibaigus kiekvienai kovai, visi iš The Cobras narių pajus tas slaptas emocijas, kurias kiekvienas saugoja. Antrasis iš komandos būtų Baimė (*The Fear*). Tai primenantis vorą karys, gebantis greitai judėti tarp medžių. Pagrindinis jo ginklas — nuodingos strėlės. Todėl jam pataikius į jus, teks ne

METAL GEAR SOLID 3

tik išsitraukti strėlę, bet ir atsikratyti nuodais. Jo silpnybė — pernelyg greitas savo energijos išnaudojimas ir greitas nuovargis, dėl to jūs nesunkiai jį pažeisite. Trečiasis, vienas įdomiausių, yra Galas (*The End*). Tai be galo taiklus ir pavojingas snaiperis, galintis „šnekėtis" su gamta. Labai įspūdinga, kad kova su juo bus padalinta net į tris didelius „kambarius". Kiekviename jų bus pažymėtos galimos snaiperio lokacijos, kas padės jums lengviau jį surasti. Priartėjus prie snaiperio, jis dažniausiai mestels *Flashbang* granatą ir bandys pabėgti, tačiau net ir tokiu atveju jį galima bus surasti kur nors besiilsint. Ketvirtasis jūsų lauks Įsiūtis (*The Fury*). Šis tikrai nebus originalus, nes jo stichija ugnis, tikrai ne kartą matyta video žaidimuose. Patalpa, kurioje kausitės, bus padalinta į keletą koridorių, atskirtų sienomis. Vieną po kito Įsiūtis padegines koridorius, o jums teks kaip nors išvengti ugnies. Jei susidursite su ugnimi, teks gydytis nudegimus... Penktasis, pasirodantis netgi ne visai kaip bosas, bus Širdgėla (*The Sorrow*). Šioje vietoje smulkmenas pasakoti griežtai atsisakau, siekdamas išsaugoti jūsų susidomėjimą iki pat pabaigos, tik pasakysiu, kad tai bus paskatinimas nužudyti kuo mažiau žmonių... Prisipažinsiu, kovose su šiuo bosu kūrėjų fantazija ir sąžiningu darbu susižavėjau kaip niekad anksčiau. Ir iš tikrųjų, tai — viena iš labiausiai pavykusių vietų visame žaidime. Šeštasis The Cobras narys yra Bosas (*The Boss*). Sena Snake`o mokytoja ir draugė. Visi jie sudarys mirtinai pavojingą organizaciją The Cobras, kurią Snake`as (Didysis Bosas) neutralizuos vieną po kito žudydamas jos narius. Žaidime bus ir pagrindinis blogasis personažas Volginas bei jo pagalbininkas Ocelotas.

„Tai veikiau buvo panašu į medžioklę: iš pradžių visi iš karto, o paskui aš su jais susikaudavau po vieną. Kiekvienas jų turėjo savų trūkumų ir savų pranašumų. Kiekvienas iš jų buvo kažkuo unikalus, savitas. Visi turėjo savo praeitį ir savo dabartį. Neturėjau tik aš. Karo lauke pamirštamos bet kokios taisyklės, o ir vardai kare lieka bereikšmiai... Galbūt daug kas iš čia vykusių neturėjo žūti, galbūt... Bet, kita vertus, visi žinojo, ką aukoja. Vieni žūdavo ryžtingai ir nebyliai, kiti su neapykanta ir baime akyse. Galop tai nebeturėjo reikšmės. Kiekvienas vykdėme savo užduotį, kad ir kokia ji būtų..."

NAUJOSIOS CURE GALIMYBĖS

Žaidimas neapsiriboja aukščiau išvardintomis naujovėmis. Taip pat čia bus ypatinga gydymosi (*Cure*) skiltis. Įsijungus ją, bus nurodomi visi Didžiojo Boso susižeidimai. Tai gali būti ir priešo paleista kulka, ir nusideginimas, ir netgi lūžęs kaulas. Norint įdėmiau apžiūrėti rūpimą žaizdą, įsijungs rentgeno nuotrauka ties ta vieta, kur buvo pastebėta žaizda. Jei į jus pataikė kulka, tuomet reikia ją išsitraukus ir dezinfekavus žaizdą aptvarstyti, ir po kurio laiko žaizda jūsų nebejaudins. Tas pats galioja jeigu, tarkim, prisisiurbtų dėlė. Tuomet užsirūkius cigarą ją belieka nudeginti. Pravartų būtų paminėti ir tai, kad vienu metu negalėsite neštis labai daug daiktų. Likusius turėsite laikyti kuprinėje. Jūsų naštą (tiek daiktų, tiek ginklų) ribos atitinkamas kilogramų skaičius.

„Kartą, stovėdamas ant medžio šakos bandžiau nusitaikyti į tupintį paukštį, bet, nelaimei, paslydau ir nugriuvau žemėn. Paukštis išsigandęs nuskrido. Dar blogiau, krisdamas išgirdau kažkokį trakštelėjimą. Paaiškėjo, kad lūžo mano koja. Atsargiai sudėjęs kaulus ir dezinfekavęs žaizdą aptvarsčiau ją ir pridėjau šiokį tokį ramentą. Žinoma, kurį laiką be paliovos sunkėsi kraujas, todėl mažumėlę turėjau palaukti. Kartais tekdavo bristi netgi per kelius siekiantį purvą, kas mano padėtį darė itin komplikuotą.. Taip pat buvo pasitaikę ir tokių atvejų, kad per neapdairumą suvalgydavau žalios gyvačių mėsos. Tai sukeldavo apsinuodijimą, tekdavo vartoti vaistus."

PROJECT: SHAGOHOD

Jeigu prisimenate, pirmojoje žaidimo dalyje jums teko kovoti su *Metal Gear Rex*. Antrojoje — su *Metal Gear Ray*. Iš esmės šie du *metal gear'ai* kažkuo panašūs, o štai čia *metal gear'as* bus kiek neįprastas. Jo pavadinimas šį kartą neprasidės žodžiais *metal gear*. Pavadinimas kur kas konkretesnis — *Shagohod*. Tiesą sakant, tai nebus panašu į prieš tai matytus *metal gear'us*. *Shagohod* labiausiai bus panašus į tanką, galintį lėkti 300 km/h greičiu ir šaudantį (reikalui esant) branduoliniais ginklais.

„Pamatęs jį savo akimis, kiek nustebau. Tai buvo didelis, tačiau kartu ir greitas tankas, iš kurio Volginas į mus šaudė raketomis bei kulkosvaidžiais. Tai buvo ilga ir įtempta kova. Laimei, aš buvau ne vienas. Beveik visą tą laiką man tikrai dažnai talkindavo Eva.

SNAKE EATER

Kartais tiesiogiai, o kartais per Codec'ą. Malonu žinoti, prisiminti, kad kadaise prieš visą Shagohog ir bevertes Volgino ambicijas kovojom dviese. Skolingas nelikau ir aš, nors pabaiga buvo tokia, kokios nesitikėjo nei vienas iš mūsų..."

ROŽINIŲ ŽIEDLAPIŲ UŽMARŠTY...

Vieną iš didžiausių įspūdžių, kaip ir reikėjo tikėtis, palieka žaidimo grafika. Jau MGS 2 žaidimo metu buvo demonstruojamas tuo metu stulbinamas grafinis varikliukas, o dabar viskas atrodo ypač realu. Juolab kad kalbama apie ištisas džiungles. Vietomis viskas atrodė kaip pasaka, ir aš nė kiek neperdedu. Tikiu, kad tai galėtų paliudyti kiekvienas, žaidęs MGS 3. Niekada nepamiršiu nuostabaus saulėlydžio, sutikto drauge su Didžiuoju Bosu pavienių medžių paunksmėje, niekuomet nepamiršiu gražaus ir tyro krioklio, už kurio dar kartą žavėjausi Eva, ir tikrai neleisiu sau užmiršti tos paskutinės pievos, nusėtos tūkstančiais baltų žiedlapių, kurie vėliau nusidažė raudonai. Kiekviena detalė, kiekvienas net nežymus kosmetinis patepimas čia dera tarpusavyje ir sukelia nepakartojama euforiją. Pamatęs MGS 3 tikrai nemanau, kad įveikti kokį *Splinter Cell* žaidžiant *XBOX*, *PS2* konsole reikia stulbinamos grafikos. Visai ne — pakanka jausmų.

„Ir iš tiesų, šį kartą kovos laukas nebuvo toks mirtinas ar šaltas. Tai buvo gamta. Ji kvėpavo, judėjo ir gyveno kartu su manimi, kartu su kiekvienu mano judesiu. Tai buvo atmosfera, kurios nebepamiršiu niekada. Gaila tik, kad žuvę priešai niekada daugiau to nebepamatys, neprisimins... Taip pat prisimenu ir Boso arklį, ramų ir paklusnų, tartum tai būtų dar viena išgalvota mano pasąmonės detalė. Kad ir kaip tai buvo mirtina, kad ir koks pavojus man grėsė, aš tikrai nesigailiu tų akimirkų, kurias praleidau Virtuous ir Snake Eater misijų metu..."

VISKAS, KĄ GIRDŽIU

Aš visuomet žavėjausi Silent Hill garso takeliais. Juos visuomet kūrė garsusis Akira Yamaoka, tačiau būtent MGS serijai nepriklauso jo kūryba. Jau buvau pradėjęs baimintis, kad žaidime nebebus to, ką girdėjome antrojoje dalyje. Kaip gerai, kad aš klydau. Prie trečios dalies muzikos dirbo tas pats Haris Gregsonas-Wiljamsas (būtent jis kūrė MGS 2 garso takelį). Taip pat jis žinomas ir kaip kai kurių Holivudo filmų garso takelių autorius. Maža to, vietomis buvo pridėta ir kiek pakeista antrosios dalies muzika. Kūrėjai kaip galėdami pasirūpino muzikos kokybe. Ta patį galėčiau pasakyti ir apie garsą, nors... Žaidime bus keletas „juokelių", kuriuos teko versti iš originalo (japonų) kalbos, dėl kurių kai kurie prarado loginį ryšį. Žinoma, daugelis jų skamba logiškai ir nepriekaištingai, bet štai kai kurios smulkmenos atskleidžia tiek europiečių, tiek ir amerikiečių versijų nebaigtumą.

„Vieną kartą, jau beveik prieš Snake Eater misijos pabaigą, lydėdamas Evą akimis tariau: „Būk atsargi! Nevažiuok su motociklu, tai gali tave išduoti". Aš tartum nujaučiau šios misijos baigtį, o ji man netikėtai atsakė: „Aš nesiskiriu su savo motociklu. Kai važiuoju, vėjas mane daužo taip skaudžiai, kad aš visą laiką prisimenu savo pareigą ir realybę..." Nepamenu, ar tiksliai taip skambėjo tie žodžiai, ar aš kažką praleidau, bet jie mane pribloškė."

OTHER STUFF

Pagrindiniame meniu lange galėsite atrasti specialų *training* režimą ar netgi labai įdomų mini žaidimą: *Snake vs. Monkey*. Jis labai gerai tinka atsipalaiduoti ir nuoširdžiai pasijuokti, ypatingai po tokio rimto ir sudėtingo istorijos režimo. Mini žaidime turėsite medžioti beždžiones, kurios bus labai panašios į tas, kurias matėme Ape *Escape* žaidimuose. Be viso šito — sveikinu jus! Kadangi buvote tokie kantrūs ir pagaliau sulaukėte europiečių žaidimo versijos, kūrėjai jums dovanoja įdomiausių papildymų. Visų pirma, čia bus daugiau kamufliažų, ir žymiai sunkesnis *Extreme* lygis. Todėl, manau, laukti vertėjo. Sužaidę patį žaidimą, būsite apdovanoti keliais prizais ir sužinosite savo rangą. Žinoma, norint pereiti *Fox Hound* rangu, teks viską daryti ypatingai tyliai ir atsargiai. Pats žaidimas (žaidžiant pirmą kartą) truks 15 ir daugiau valandų. Kalbant apie *action* žaidimą, tai pakankamai daug, juolab kad neabejoju jūsų noru sužaisti šį šedevrą vėl ir vėl. Na, o apibendrinant belieka tik pasakyti, kad MGS3 asmeniškai man, kaip jau ir minėjau, kol kas yra pats geriausias kada nors matytas *PS2* žaidimas. Laukti vertėjo, o sulaukus sužaisti — tuo labiau.

METAL GEAR SOLID ATEITIS

Berlyne vykusioje konferencijoje Hideo Kojima paskelbė apie Metal Gear Solid 4 žaidimą. Pasak Hideo, Metal Gear Solid buvo trilogija, skirta PlayStation ir PlayStation 2 konsolėms, kuri dabar pasibaigė. Su ketvirtąja dalimi prasidės nauja epocha. Kojima priminė, kad pirmoje dalyje esminė tema buvo genai, antroje — genetinė atmintis, o trečioje — laikas. Be to, buvo pažymėta, kad skaičius 3 yra magiškas visai serijai. MGS1 pasirodė 1999-aisiais, po trejų metų MGS2, ir vėl po trejų metų MGS3. Taigi gali būti, kad ketvirtosios dalies pasirodymo sulauksime tik 2008-aisiais metais. Na ir galiausiai — pati įdomiausia detalė — ketvirtosios *Metal Gear Solid* serijos meniniu direktoriumi paskirtas Yoji Shinkawa, o Hideo Kojima pasitraukia į vykdančiojo prodiuserio poziciją. Serijos režisierius — Alan Smithee. Čia reikia pažymėti, kad Alan Smithee yra pseudonimas, kuris visuomet buvo naudojamas režisierių ir aktorių filmuose, nenorint parodyti savo tikrojo vardo. Ko gero, tai firminis Hideo juokelis :). Kaip galite matyti nuotraukoje iš prezentacijos, naujosios serijos šūkis — „Nėra vietos slėptis! Nėra vietos Hideo!" (puikus žodžių žaismas, ar ne? :)).

Kaip tiksliai bus su ketvirtąja, naująją epochą pradėsiančia MGS dalimi, sužinosime tik vėliau. Na, o belaukiant žinių, jau visai greitai galėsime išvysti kiek kitokį *Metal Gear* žaidimą. Žodelis *Solid* pakeistas į *Acid*, veiksmas rankomis ir kojomis — į kortų naudojimą, televizorius — į nedidelį ekranėlį. Apie *Metal Gear* žaidimą PSP konsolei — jau artimiausiuose numeriuose!

SIUŽETAS 99
Jeigu tai būtų filmas, Oskarų gausa apdovanojimų metu neabejoju.

GARSAS 94
Dialogams ir jų atlikimui priekaištų beveik neturiu. Tik šiokios tokios loginės klaidos nedavė ramybės.

MUZIKA 97
Ne tik geras visas garso takelis, bet yra „Bondo" stiliaus daina Snake Eater!

GRAFIKA 98
Viskas pernelyg realu, kad užtektų pasakyti „žaidimas".

VALDYMAS 90
Iš pradžių šiek tiek nepatogu, bet kai pripranti, tiesiog sustoti negali!

IŠVADA
Neabejotinai geriausias serijos žaidimas. Vienas iš geriausių PS2 veiksmo darbų. Būtinai turi būti kiekvieno jūsų žaidimų lentynoje.

SUDĖTINGUMAS
NORMALUS

VA REITINGAS **98**

Shadow of Rome

SMĖLIO IR KRAUJO RINGE

Kūrėjas: Capcom | Leidėjas: Capcom | Data: 2005-02-04 | Žanras: veiksmo

Ar teko kada matyti filmą „Gladiatorius"? Taip, tą patį, kur Romos valdovas yra nužudomas savo paties sūnaus, mat sostą ketino atiduoti generolui, filmo pagrindiniam herojui. Nors juo ketinta atsikratyti, jis lieka gyvas ir, savaime suprantama, prasideda kerštas. Kruvinos, žiaurios, negailestingos kovos iki mirties. Visa tai vyksta stebint daugybei žiūrovų, kurie tiesiog džiūgauja dėl arenose vykstančių skerdynių lyg būtų cirke. Seniai jau laukiau tokio žaidimo, pasiūlysiančio atsidurti gladiatoriaus kailyje. Žmogaus, kurio aplinkiniai žmogumi nė nelaiko, kurio vienintelis šansas išgyventi — žudyti.

Marčius

Paklausit, dėl ko aš čia paminėjau šį filmą? Ogi todėl, kad šis žaidimas ir filmas turi daugybę panašumų. Beveik garantuoju — jei ne filmas, pusės „gėrybių" čia nė nerastume. Scenarijus, veikėjai, judesiai, garsai — visur galima rasti panašumo.

Na, kad jūsų lauks kruvinos muštynės, supratote. Bet ar žinojote, kad žaidimas vien tik tuo neapsiriboja? Jis turi visai skirtingą antrąją dalį — stealth! Kitas veikėjas, kitos vietos, tikslas, nors ir abu siekia to paties. Na, bet apie viską iš eilės.

JĖGA IR GUDRUMAS

Agrippa — mūsų griaunamoji jėga — stambus, tvirtas, puikiai įvaldęs kovą įvairiausiais tų laikų kardais, kirviais, ietimis ir kitais ginklais herojus. Istorija prasideda tuomet, kai nužudomas Romos imperatorius Cezaris 44 m. pr. Kr. Grįžęs į gimtąją Romą iš karų šiaurėje,

mūsų pagrindinis herojus Agrippa sužino apie valdovo mirtį ir labiausiai jį sukrečia tai, kad jo tėvas kaltinamas paties Cezario nužudymu! Žinoma, jis nekaltas, kaip visada, prieš jį surengtas sąmokslas. O baisiausia, kad kaip tik tuo metu jo motinai rengiama egzekucija! Agrippa dar suspėja pasišnekėti su motina, bet išgelbėti jos, deja, nepavyksta. Belieka gelbėti tėvą, kuris yra įkalintas kalėjime ir taip pat laukia egzekucijos. O laukia dėl to, kad taryba nusprendė surengti gladiatorių turnyrą, kurio nugalėtojui bus suteikta garbė nužudyti Cezario žudiką. Kitos išeities Agrippai nelieka — jam reikia dalyvauti ir būtinai nugalėti, kad galėtų susitikti su tėvu.

Octavianas — vaikystėje paliktas tėvų, priglaustas ir išaugintas Cezario, artimas Agrippos draugas. Cezario mirtis jį taip pat labai sukrečia. Neduoda ramybės ir tai, jog kaltinamas jo geriausio draugo tėvas. Supratęs nuo pat pradžių, kad čia kažkas ne taip, Oktavianas ima veikti. Būtent su šiuo personažu mums ir teks visur landžioti, tyliai sėlinti, iš pasalų daužyti ąsočius į vargšų sargybinių galvas ir kitaip mėginti nusigauti nepastebėtam į tam tikras vietas, išklausyti, kas yra rezgama, ir iš lėto, lyg dėlionę sudėlioti visas dalis į savąsias vietas, po truputį atskleidžiant tiesą.

KARDAS AR KUOKA?

Man (tikriausiai ir daugeliui iš jūsų) grumtis arenose, kai šėlsta ištroškusi kraujo minia, yra pats geriausias, įdomiausias ir smagiausias žaidimo etapas. Galbūt taip yra dėl jo unikalumo. Na, kur dar mums teko būti įleistiems į uždarą areną su daugybe galvažudžių ir kovoti iki paskutinio atodūsio? Kur dar galime prismeigti priešininką prie žemės kardu? Arba užsimojus milžinišku kirviu perkirsti pusiau nuo smūgių apkvaitusį priešą? O publikai tai patinka, už ypatingai žiaurų susidorojimą jie net numeta vieną kitą ginklą ar maisto sveikatai „atstatyti". Kautynių įvairumui yra organizuojamos skirtingos užduotys. Na, pavyzdžiui, skiriamos dvi komandos, vienai iš jų vadovaujate jūs. Tikslas, be abejo, visų pirma — išgyventi, ir tik po to pirmam suskaldyti priešininkų statulas. Taigi teks organizuoti tiek puolimo, tiek gynybos taktiką. Arba jūs išleidžiamas vienas į areną, kurioje stovi maža tvirtovė, joje pilna „sargybos", o jūsų užduotis — nusigauti iki tam tikro gladiatoriaus ir jį užmušti. Užduočių tikrai užtenka: išgelbėti, apginti, kovoti, tad nuobodžiauti tikrai neteks :).

Gaila, tačiau nei išvaizdos, nei kitų savo veikėjų bruožų negalėsime keisti. Prieš pradedant kovą dažniausiai klausiama, ką šį kartą pasirinksite: kardą priešininkų galūnėms kapoti ar kuoką kaukolei suknežinti? Bet ir ginklai čia laikini, tarsi turėtų savo „sveikatą". Su kiekvienu smūgiu jie vis labiau lūžta. Tad svarbu prisiminti, kad reikia surengti arenose tikrą spektaklį,

kad, ginklui sulūžus, minia nepagailėtų ir numestų kitą. O jeigu labai pasistengsite, tai gausite tokių ašmenų, kad priešininkui beliks pasveikinti mirtį. Galite įsivaizduoti priešininko jausmus pamačius Agrippos rankose kardą, kuris iš tiesų yra lygus su juo pačiu. O užsimojus ir iš visų jėgų vožus juo priešininkui, vaizdas tiesiog kerintis: kojos lieka vietoj, iš venos fontanu ima švirkšti kraujas, o nukirsta dalis dar refleksiškai spurda... O gal priešininkas dar stengiasi kažką

padaryti? Iš tiesų stebina jų užsispyrimas ir atkalumas. Nukirtote ranką, ir ką jūs sau manote? Nors kraujuojantis ir apsvaigęs, priešas vis viena eina jūsų link. Jei nesiginsite, gausite kuoka į kaktą.

ŠNIPAS?

Pakalbėkime apie antrąją žaidimo dalį, kaip jau minėta, „stealth'ą". Oktavianas čia turės šnipinėti. Visos užduotys bus maždaug tokios: atsirasti tam tikroje saugioje vietoje, praeiti pro (kiekviename lygyje vis sunkėjančias) sargybinių saugomas teritorijas ir pagaliau rasti, ko ieškojome. Pažiūrėti video intarpą (minėtą dėlionės detalę). Skamba monotoniškai? Taip ir yra, bent įveikus pusę žaidimo, tai jau tikrai. Vienintelis dalykas, priverčiantis sėlinti tarp tų kvailų sargybinių ir kitų gyvenimą gadinančių asmenų, — noras išsiaiškinti visą tiesą. O prasmukti pro apsaugą bus įvairiausių būdų. Galima smaugti juos virvėmis, mėtyti į galvą obuolius arba akmenis (šie daug smaugiau atšoka nuo sargybinių bukų galvų :)). Bet labiausiai įstrigo tai, kad, užuot sėlinę ir slapstęsi,

mes galime tiesiog persirengti ir elgtis natūraliai. Na, pavyzdžiui, persirengę senato nariu, mes privalome vaikščioti lėtai ir nedaryti jokių įtartinų veiksmų! Kitaip mus įtars. O jeigu užkalbins, tai turėsime sumaniai atsakinėti, kad nesukeltume įtarimo. Tačiau jei atvirai, tai įspūdį sukelia tik pirmieji kartai, po to įdomumas išblėsta ir susimaišo su likusiu, nelabai vykusiu šio žaidimo „stealth'u".

TIKROVIŠKI IR NE VAIZDAI

Shadow of Rome grafika tikrai verta dėmesio, netgi labai. Veikėjai detalūs, judesiai tikroviški, viskas tiesiog puiku, nėra net ką pasakoti. Puikus scenarijus „įvilktas" į tikrai pagirtiną trimatę grafiką, kas dar galėtų būti geriau? Gaila, kad dažniausiai visą reikalą gadina muzika ar efektų garsai, nors šiame žaidime jie parinkti tinkamai. Negirsiu garso, niekas čia nenustebino, bet reikia padėkoti kūrėjams, kad niekas ir neerzina. Vienintelis dalykas, kurio niekaip nesuprantu, kodėl tam tikrų pagrindinių veikėjų apranga yra šiuolaikinė?! Ar kas nors senovėje vilkėjo ant balto plonyčio megztinuko marškinėlius? Ir nejaugi moterys dėvėjo „stringus"?! Na, bet tokių atvejų nėra labai daug, tai galima apsimesti, kad nepastebėjome. Ar žaidimas Shadow of Rome vertas puikuotis jūsų s kolekcijoje? Žinoma, tai kiekvieno skonio reikalas, tačiau mėgstantiems kruviną veiksmą bei aršias kovas atsakau: TAIP.

GARSAS 80
Garsas kaip garsas. Daug kas priklauso nuo jūsų naudojamos garso sistemos.

MUZIKA 75
Gerai, kad neįkyri.

GRAFIKA 90
Puiku, kūrėjus tikrai reikia pagirti!

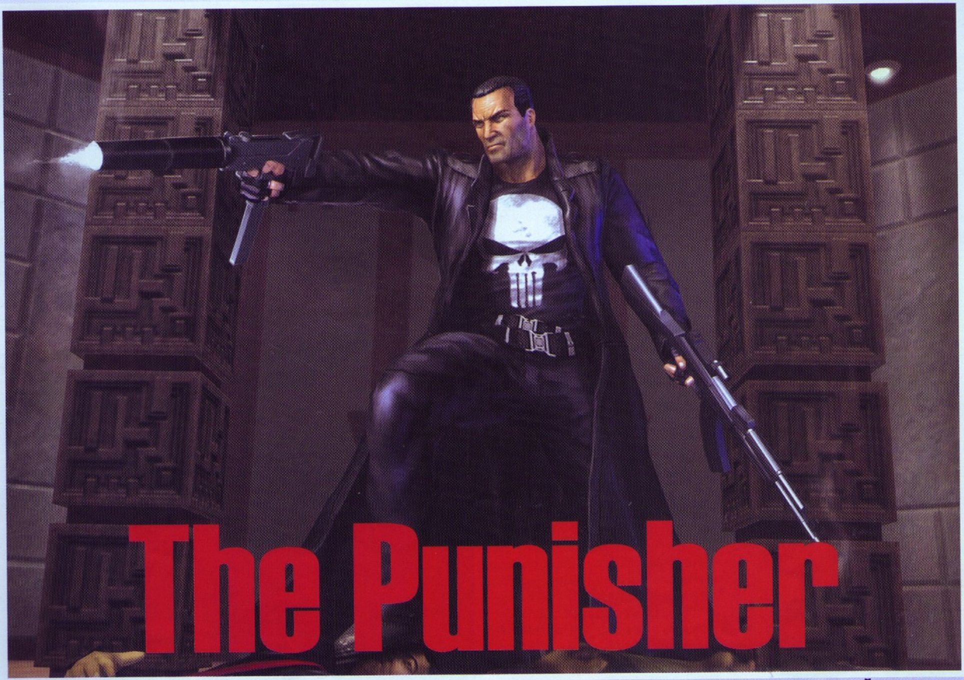
VALDYMAS 79
Viskas įprasta ir priprantama, bet kartais erzina kovose „target lock'as", nėra naujiena.

SIUŽETAS 89
Labai įdomus ir įtraukiantis, būtent jis ir „ištraukia" nuobodžiais žaidimo momentais.

IŠVADA
(skaityti paskutinius du recenzijos sakinius :))

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
89



The Punisher

NORI TAIKOS? RUOŠKIS KARUI!

■ **Kūrėjas:** Volition Inc. | **Leidėjas:** THQ | **Data:** 2005-03-08 | **Žanras:** veiksmo

Aš — Frenkas Cestlas. Savo gyvenime netekau visko. Vos užbaigęs savo kruviną ir pavojingą darbą, pagaliau grįžau namo. Ir kas manęs laukė? Visa giminė išžudyta. Kaip sakote? A, suprantate, koks dabar tūrėčiau būti susinervinęs. Hm. Žinote, susinervinęs aš būnu, kai kas nors nepavyksta darbe, kai paštininkas vėluoja atnešti prenumeruotą VA PlayStation, arba kai mylima komanda pralaimi krepšinio rungtynes. Štai kada aš būnu susinervinęs. Na, pasakykit tą žodį, kuris apibūdintų, kaip tūrėčiau jaustis dabar, nes aš nežinau...

Dante

Dar neseniai maniau, kad pagaliau žaidimus pagal filmus imta gaminti kokybiškus ir pabaigtus. Bet kur čia. Vėl prasideda. Constantine, Polar Express, ir pasaka be galo... Iš dalies, Baudėjas galėtų priklausyti šiam sąrašui, bet kažkuri mano širdies dalis šiam teiginiui rimtai prieštarauja. Be abejonės, tai dalis, išsiilgusi Max Payne dvasios, jo atmosferos. Be abejonės, plagijavimui nepritariu, bet dar viena galimybė prisiminti Makso laikus yra neįkainojama.

ORIGINALO ADAPTACIJA

Žinoma, pirmas dalykas, kritęs į akis — tai pats veiksmas ir žaidimo eiga. Tikriems action fanams užteks pagrindinio herojaus ir krūvos ginklų, kad patirtų didžiausią smagumą. O į pačią istoriją net neverta gilintis — žaidimas, matosi, iš anksto buvo koncentruotas į nenutrūkstantį veiksmą. Todėl nenuostabu, kad The Punisher istorija bei siužetas tokie padriki. Kūrėjai atsiliko nuo filmo ir nesuspėjo išleisti žaidimo kartu su juo, tad gerbiami ponai iš Volition Inc. pasirūpino ir šiokiu tokiu istorijos pakeitimu.

TAI NE KERŠTAS

Noriu perspėti: jeigu žiūrėjote filmą „Baudėjas" ir jis jums visai nepatiko, o Max Payne žaidimo stilius jums nėra artimas, pirkti šį žaidimą yra beprasmiška, nes jis jus tik dar labiau suerzins ir tai bus veltui išmesti pinigai. Man filmas labai patiko, tačiau nustebau, kad žaidimas menkai tesusietas su juo, mat siužeto ir vien filmo medžiagos tikrai nebūtų užtekę žaidimui. Tad kūrėjai nusprendė sukurti savąjį siužetą ir „sukišti" į jį tiek visko, kiek kada nors buvo girdėję apie mįslingąjį Baudėją.

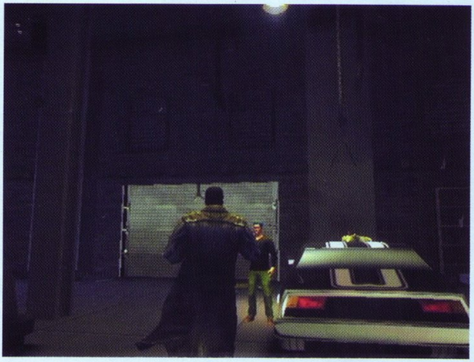
TAI BAUSMĖ!

Žaidime įvykiai nukelia mus ne į filmo, o veikiau į komiksų pasaulį. Vos pradėjus žaisti, parodomas

filmukas, kurio metu Baudėjas (Frenkas Cestlas) bus suimtas. Iš pradžių nustebau, bet paskui, pamatęs, kad tardymo kambaryje mūsų herojus vieną po kito išpažįsta savo nusikaltimus, supratau, kad taip kūrėjai suteikė sau neribotą laisvę. Taip jie galėjo lengvai sukurti įvairiausių lygių ir iš filmo detalių, ir iš pačių komiksų, kurie būtų perteikti kaip prisiminimai. Sprendimas tikrai įdomus ir pagirtinas, tik atliktas pernelyg painiai. Čia bus „įpainiota" įvairiausių papildomų herojų, pavyzdžiui, Iron Man, The Fury, Bullseye, net garsusis nusikaltimų lyderis — The Kingpin. Pastarasis jau daugeliui žinomas iš Spider-Man serijos ar Dare Devil istorijos. Iš esmės, visi šie personažai tarpusavyje susiję, todėl kartais ir stipriausi priešai būna bendri. Bet turėčiau pabrėžti, kad kartais tie kūrėjų painiojimai visai ne laiku. Pavyzdžiui, vienoje scenoje, po misijos, lyg iš niekur nieko atskrido Iron Man`as ir po beprasmiško pokalbio su budinčiais sargybiniais pranešė, kad vyksta nusigerti. Nesuprantu, kam viso to reikėjo... Arba: dar žaidimo pradžioje teko vykti į Zoologijos sodą išgelbėti kažkokią merginą (net neaišku kokią, gal Baudėjas jos niekada ir nepažinojo...), o išgelbėjus paaiškėja, kad tai visiškai neįtakoja bendro „geimplėjaus".

DARBASTALIS

Ypatingai likau sužavėtas Frenko Cestlo butu. Tai kartu ir Meniu. Vos paspaudus „Start", pasirodys languotas popierius, kur matysite daug skirtingų kaukolių, pripaišytų paprastu parkeriu. Tai žymi herojaus simbolio sukūrimą, o kartu ir jūsų slapyvardžio įvedimą. Sėkmingai sukūrus, prieš jus atsivers ištisas ginklų, brėžinių, žemėlapių prigrūstas kambarys. Meniu sudaro 7 skiltys. Pirmoji — tai War Zone žurnalas. Iš čia jums bus prieinamos misijos ir galimybės juos vėl pereiti siekiant medalių ir kitų prizų. Iš viso čia bus 16 misijų. Perėjus kiekvieną jų, atsirakins papildomas Challenge režimas. Norint viską atrakinti, teks žaisti sunkiu režimu. Antroji — tai ginklų zona. Joje atrasite visus žaidime matytus 18 ginklų. Tikrai nujaučiau, kad žaidime ginklų netruks, ir mano spėjimai pasitvirtino. Kadangi tai bus viena iš sudedamųjų varomosios žaidimo jėgos dalių, pamėginsiu trumpai supažindinti su kiekvienu iš jų: .45 ir .50 kalibro pusiau automatiniai pistoletai, automatinis pistoletas .45, automatinis 5-56 MM pistoletas, „rankinės patrankos", revolveriai, artimos kovos šautuvas, 5-7 MM SMG, .40 Cal SMG, šratinis šautuvas, granatsvaidis, ugniasvaidis, kulkosvaidis, 5.56 ir 7.62 MM koviniai šautuvai, automatinis šratinis šautuvas, snaiperinis ir prieštankinis ginklai. Kiek silpnesnius ginklus, pistoletus, bus galima turėti du. Tai yra, po vieną abiem rankoms. Toliau — upgrade skiltis. Ją sudarys įvairiausi pagrindinio personažo patobulinimai: šarvai, atsistatymas, ilgesnis skerdynių režimas ir panašiai. Iš viso jų bus 10. Beveik visi turės keletą lygių, o daug taškų tikrai negausite, todėl bandyti surinkti visus beprasmiška. Taip pat bus labai įdomi skiltis — War journal. Joje naujienų kataloge galėsite paskaityti 16 skirtingų iškarpų iš laikraščio, rašančio apie kiekvieną Baudėjo žygį, arba nusikaltėlių



kataloge išbraukyti po vieną Baudėjo priešą. Iš viso jų bus taip pat 16. Dar Meniu galėsite pasirinkti Extras skyrių. Jame rasite beveik 300 komiksų viršelių, 43 koncepcinius piešinius, 7 atrakinamuosius kodus, 5 aukštos kokybės video intarpus iš žaidimo, 24 skirtingus Baudėjo prisiminimus (flashbacks) ir vieną filmo trailer`į. Labai įdomu, kodėl katalogas buvo užrašytas daugiskaita, jeigu jame tebuvo vienintelis trailer`is.. Dar čia bus ir options bei save skiltys, bet jų nė neverta komentuoti.

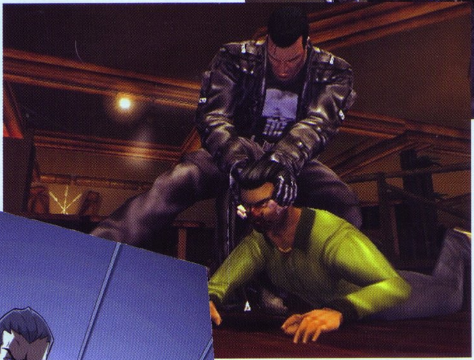
TELL ME SOMETHING

Turbūt jau niekam ne paslaptis, kad kūrėjai žaidime pristatė labai naujovišką ir nematytą detalę. Čia galėsite kvosti priešus, kad jie jums pasakytų reikiamą informaciją. Na, toliau patariu skaityti tik tiems, kam nesvetimas užrašas N-14. Tardyti priešus bus galima priėjus prie jų ir paspaudus X mygtuką. Tuomet Frenkas pasiims priešininką įkaitu. Jums tai bus tartum „gyvas skydas". Jeigu aplinkui nieko nebus, galėsite dar kartą paspausti X, ir prieš jus atsivers keturi grasinimo variantai: smaugimas, grasinimas ginklu, galvos knežinimas į grindis ir daužymas kumščiais. Žinoma, dažniausiai jums vos paprašius, priešai nieko nesakys, todėl teks kiek „pažaisti". Daužant priešą, pildysis pilkas matuoklis. Jūsų tikslas — išlaikyti matuoklį apie 3 sekundes ties pažymėta vieta. Tuomet jie galiausiai pasiduos ir viską jums pasakys. Kartais jie gali pasakyti kažką, kas primins Baudėjui vieną ar kitą jo gyvenimo epizodą.

Išgavus informaciją — jūsų teisė rinktis. Galite pribaigti priešą ir paaukoti dalį savo taškų arba vėl persijungti į „gyvo skydo" režimą ir atlikti quick kill funkciją. Tiesą sakant, baigdamas žaidimą dažniausiai ją ir naudojau, nes šaudyti į kaip reikiant šarvuotus priešus beviltiška. Žinoma, vos keturiais tardymo variantais kūrėjai neapsiribojo. Dar čia bus specialios tardymo zonos, pažymėtos balta šviesa ir kaukole viršuje. Tokiose vietose geriausia tardyti tuos žmones, virš kurių taip pat yra kaukolės. Specialios tardymo vietos dažniausiai bus itin ekstremalios. Jums vos panorėjus, Baudėjas pakels priešininką ir švystels rykliui į nasrus arba įsmeigs į akis po vinį. Vaizdas tikrai kraupus. Bus ir tokių vietų, kur galėsite ypatingai nužudyti savo auką.

NOSTALGIJA

Kaip jau minėjau pradžioje, The Punisher panašus į Max Payne'ą. Būtų nieko, bet kad jis taip panašus, tai jau tikrai blogai. O dar blogiau, kad net deramai nukopijuoti Volition Inc. komandai nepavyko. Max Payne slow-mo režimą čia pakeis slaughter mode. Bet tai nebus puikiai pažįstamas sulėtintas režimas, tai labiau panašu į įsiūčio režimą, kokį matėme BloodRayne žaidimuose.



Jo metu viskas taps juodai balta, o priešus galėsite žudyti tik peiliais. Dar šio režimo metu pildysis gyvybės. Be to, labai daug elementų primena Maksą — tiek susišaudymų scenos, tiek Baudėjo apranga. Šio žaidimo grafika šiek tiek blogesnė už Max Payne. Tai visiškas absurdas, mat pastarasis jau priklauso klasikai, o Baudėjas — 2005 metais išleistų žaidimų atstovas. Jei ne greito žudymo bei tardymo funkcijos, žaidimą būtų galima vadinti Max Payne klonu.

VIS DĖLTO...

Na, apie Punisher grafiką gal geriau nieko nesakysiu. Žaidimas pats kalba už save. O štai muzika nustebino. Kartais žaidžiant susidarydavo toks įspūdis, kad girdima melodija visiškai netinka prie žaidimo situacijos. Aplink susišaudymai, krenta lavonai, taškosi kraujas, sienos išvarpytos kulkų, o girdima kažkokia rami, mįslinga, graži muzika. Nesąmonė. Nors keista, bet kartu ir originalu, kad kūrėjai pasirinko tokį stilių, o ne roką, kaip daro daugelis kitų firmų. Herojaus įgarsinimas tikrai labai geras, nes jį atliko pats aktorius, matytas kino filme, tik jo išvaizda žaidime tiesiog tragiška.

Viską dar kartą apsvarsčius, The Punisher man tikrai nepasirodė blogas žaidimas, nors daugelis užsienio kritikų bando jį priskirti prie nenusisekusių „made by movie" projektų. Toks teiginys nėra motyvuotas, nes žaidime yra pateiktos kelios svarbios ir tikrai įdomios naujovės, kurių reikia vis daugiau, kalbant apie šių dienų žaidimų rinką. Žinoma, geros grafikos ištroškę žaidėjai tikrai nebus „pasotinti" The Punisher išvaizda, bet dėl viso kito jį būtų galima pavadinti geru.

SIUŽETAS **64**
Bežaidžiant susidaro toks įspūdis, kad kūrėjai patys nežinojo, ko nori.

GARSAS **87**
Tiek filme, tiek žaidime aktorius Thomas Jane savo darbą atliko be priekaištų, tačiau šiuo atveju koją pakiša kai kurie bereikšmiai ar blogai „susukti" aplinkiniai garsai.

MUZIKA **82**
Vieniems gali patikti, kitus tiesiog erzins.

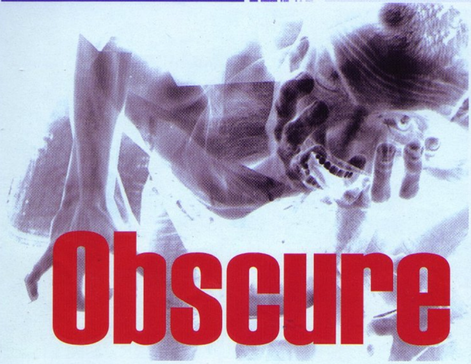
GRAFIKA **60**
Turbūt pati silpniausia žaidime.

VALDYMAS **90**
Stebėtinai patogu

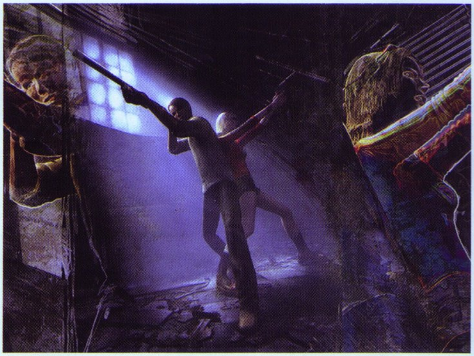
IŠVADA
The Punisher skirtas visiems Max Payne, filmo bei paties personažo fanams. Kita vertus, jei mėgstate action, o grafika nelabai jus domina, Punisher taip pat jums.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS

VA REITINGAS
77



Obscure



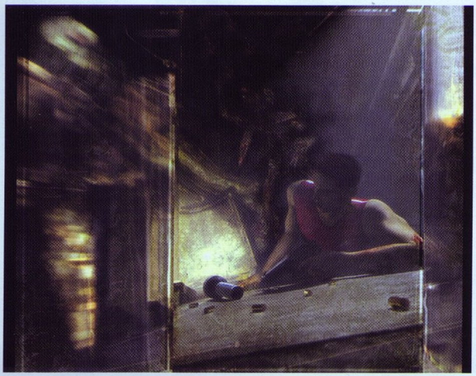
SIAUBAS VIDURINĖJE MOKYKLOJE

Kūrėjas: Hydravision | **Leidėjas:** Ubisoft | **Data:** 2004-10-01 | **Žanras:** siaubo

Siaubo filmų apie mokyklą ar tai, kas su ja siejasi, yra sukurta išties daug. Tačiau žaidimų šia tematika — vienetai. Vienas iš nedaugelio yra naujas prancūzų kūrėjų siaubo žaidimas apie mokyklą Obscure.

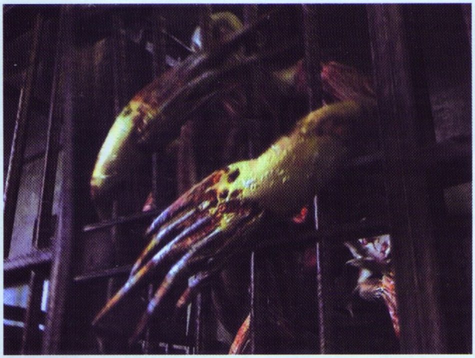
ID

Obscure pasakoja apie grupę jaunų moksleivių, kurie ketina išsiaiškinti po krepšinio treniruotės mokykloje dingusio draugo paslaptį. Veiksmas vyks mokykloje ir jos teritorijoje. Tai netradicinė tematika, ir moksleivių auditoriją ji išties turėtų sudominti. Žaidimą pradedame trise, tačiau pamažu mūsų gretos vis didės. Obscure kūrėjai bandė įdiegti šiek tiek tikroviškumo į žaidimą — mirus vienam iš grupės narių nebus jokių Game Over, ir mes toliau tęsime žaidimą su likusiais likimo broliais, kol nebeliks nei vieno gyvo. Žaidimas vienu metu leidžia vaikščioti tik dviem veikėjams, todėl juos rinktis reikia apgalvotai, nes kiekvienas iš jų turi tik jam būdingų sugebėjimų. Vienas



gali atrakinti tam tikras užrakintas duris, kitas moka specialių atakų beisbolo lazda. Be to, veikėjai negaili patarimų. Paspaudus atitinkamą mygtuką, galime išgirsti patarimų apie esantį kambarį ir užuominų siužeto eigos plėtojimuisi. Taigi renkantis veikėjus išties verta susimąstyti, kad vėliau netektų grįžti atgal į susibūrimo vietą ir keisti valdomus herojus.

Žaidimo priešai — įvairūs monstrai ar zombiai. Jie išties stiprūs ir sugeba greitai nužudyti mūsų veikėjus, todėl vaistinėlėmis tenka naudotis dažnai. Vienintelis būdas likti nesužeistam — reaguoti greitai, nes priešai dažniausiai pasirodo netikėtai. Kovoti su jais galima ginklais: beisbolo lazdomis ar šautuvais, kita įranga, šviečiant į juos prožektoriumi (kadangi jie „neatsparūs" šviesiai ir ima nykti), o efektyviausias būdas — išdaužti patalpoje langus, pro kuriuos ims šviesti priešams mirtini saulės spinduliai. Žaidimo aplinka, kaip jau minėjau, — mokykla bei visa jos teritorija. Kūrėjai čia išties padirbėjo: kiekviena patalpa tarsi atskiras mažas pasaulis. Kiekvienoje iš jų galime tikėtis visko: tiek priešų pasalos, tiek naujų daiktų ar gyvybių, šovinių atsargoms papildyti, tiek naujų loginių užduočių. Vienintelis trūkumas — mokyklos patalpos nėra pakankamai didelės geram siaubo žaidimui.



Obscure yra pakankamai siaubo elementų. Įvairūs netikėtai pasirodantys priešai (šokantys pro langą zombiai ar tiesiame koridoriuje išgriaunantys sieną bei išlendantys monstrai) verčia ne kartą krūptelėti. Muzika nepaliauja gąsdinusi ir atrodo, kad mus nuolat kažkas persekioja ir tyko sužeisti, tačiau tai tik gąsdinantys ir neduodantys ramybės garsai. Žaidime netrūksta ir paslapčių, kurios gaubia mokyklą. Įvairūs klyksmai už sienų, nežinia iš kur atsiradę monstrai, nežinia ką mokykloje veikiantys po pamokų mokytojai bei mūsų dingęs draugas iš tiesų verčia susidomėti siužetu. Keliaujant siužetine linija aiškinsimės šias paslaptis, jų atsiradimo šaltinius ir būsime įvelti į tikrą detektyvą su siaubo bei mistikos elementais.

Žaidimo kūrėjai „pasiskolino“ nemažai detalių ir iš siaubo grandų Silent Hill ar Resident Evil. Pastebima kopijuota detalė yra žaidimo Silent Hill elementas, kai pasirodžius priešams tam tikras plotas sienų pasidengia įvairių rūdų ir kitų neaiškių elementų danga. „Pasiskolintų“ idėjų matosi nemažai, bet jų verčiau neminėsiu.

Vienas didžiausių žaidimo trūkumų — jo trukmė. Obscure labai trumpas. Jį įveikti galima beveik per 6 valandas! Ką ir kalbėti, jei žaidimus, kuriuos įveikti užtenka apie 10 valandų, vadiname trumpokais... Žaidimo tyrinėjama teritorija maža, siužetas labai greitai vystosi ir visos paslaptys pakankamai greitai atskleidžiamos.

Žaidimo grafika palyginti nebloga. Patalpos interaktyvios. Galima išdaužti langų stiklus, stumdyti kėdes ar įvairius butelius, taip pat išdaužti duryse įmontuotą stiklą ir atsidaryti užrakintas duris. Grafikos detalumas gan aukštas, veikėjų animacija vidutinė.

Siaubo projektas apie mokyklą, galima sakyti, išties vykęs. Kūrėjai, nors ir nukopijavo nemažai detalių nuo kitų puikių siaubo žaidimų, tačiau pridėję savo elementų, sukūrė neprastą žaidimą. Jei jis nebūtų toks trumpas ar bent būtų sukurta galimybė sužaisti iš naujo, Obscures būtų puikus.

SIUŽETAS 80
Labai gilus, prasmingas bei įdomus, tačiau trumpas

GARSAS 80
Niekuo neišsiskiriantis

MUZIKA 85
Skambanti simfonija baugina ir atrodo, lyg mus kas persekiotų.

GRAFIKA 85
Interaktyvios patalpos bei grafikos detalumas išties neprasti.

VALDYMAS 75
Iš pradžių šiek tiek painokas, bet vėliau priprantama.

IŠVADA
Puikus, bet labai trumpas mokyklinis siaubas.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 82

Sonic Mega Collection Plus

LAIKRODŽIO RODYKLES ATSUKUS

■ **Kūrėjas:** Sonic Team | **Leidėjas:** Sega Europe | **Data:** 2005-02-04 | **Žanras:** platforma

Sonikas, nors ir atgimęs naujosios kartos konsolėse, visgi mums išlieka tuo nostalgišku veikėju, atlikusiu savo misiją dar 16 bitų laikais. Galbūt tai suprato ir kūrėjai — žaidėjams kartais nereikia jokių naujovių, užtenka tik sugrąžinti tuos senus gerus laikus ir pasotinti nostalgijos graužiamą skrandį. Tokiu spalvingu pavadinimu, skambančiu lyg pigios ir nepatikimos kinų prekės reklaminis šūkis, Sega mums siūlo daugiau nei galėjome tikėtis — net 20 puikių žaidimų...

Žygis

Pavadinimas skamba nekaip. Kita vertus, taikliai užsimenama, jog diske galite tikėtis daug kažko ypatingo. Nors kyla abejonių dėl kokybės, jos staiga išnyksta, kai jums tenka garbė sužinoti visą sąrašą gėrybių, kurių nepagailėjo rinkinio sudarytojai.

• *SONIC THE HEDGEHOG (SEGA GENESIS)*

Pati pirmoji 16 bitų serijos dalis, supažindinusi visus su šiuo nepamirštamu herojumi Soniku 1991-aisiais metais. Dvimatis, šonu slenkantis žaidimas iš kitų išsiskyrė veikėjo greičiu ir galimybe daryti „mirties kilpas", kitus iki tol nematytus šuolius. Visa žaidimo fizika buvo netradicinė ir suteikė žaidėjams naujų pojūčių. Kūrinys išsiskyrė ir savo greičiu — galima buvo lėkti per lygius viesulu ir gauti papildomų taškų už greitį arba iš lėto tyrinėti aplinką ir atrasti slaptavietes. Žaidimas trumpas, bet spalvingas ir kupinas veiksmo.

• *SONIC THE HEDGEHOG 2 (SEGA GENESIS)*

Antroji dalis, kaip ir priklauso padoriam tęsiniui, pristatė gausybę naujovių jau ir taip šauniame kokteilyje. Visų pirma, atsirado Žaibiškoji ataka — staigus šuvis iš vietos, kurio metu jums nereikia įsibėgėti, kad pasiektumėte didelį greitį. Atsirado ir naujas veikėjas Tails bei dviejų žaidėjų režimas.

• *SONIC THE HEDGEHOG 3 (SEGA GENESIS)*

Trečiojoje dalyje smarkiai jaučiamas grafikos patobulėjimas. Taip pat atsirado taip reikalinga išsaugojimo funkcija. Geresnis ir labiau suderintas dviejų žaidėjų režimas. Šio kūrinio originalas pasirodė 1993 metais ir nė kiek nenusileido pirmosioms dalims.

• *SONIC & KNUCKLES (SEGA GENESIS)*

Kaip sako pats pavadinimas, serijoje atsirado dar vienas naujas veikėjas. Tai Knuckles, kuris sugeba laipioti sienomis

ir netgi skraidyti. Įdomus faktas apie šią žaidimo dalį, jog turėdami Sonic 2 arba Sonic 3, galėjote į juos perkelti naująjį veikėją Knuckles iš šios dalies. Neregėta tada naujovė, pirkėjui siūlanti ne tik naują žaidimą, bet ir atnaujinanti senąsias dalis.

• SONIC 3D BLAST (SEGA GENESIS, SATURN)

1996-aisiais, kai aistros dėl Soniko buvo aprimusios, kūrėjai sumanė atgaivinti seriją, perkeldami ją į trimatę erdvę. Išore žaidimas išties sužavėjo — tai bene gražiausias Sega Genesis kūrinys, kurio vaizdas rodomas nebe iš šono, o iš izometrinės perspektyvos. Nors atrodė nepriekaištingai, Sonic 3D Blast smarkiai skyrėsi nuo savo ankstesniųjų dalių, trūko atmosferos ir greičio.

• SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL (SEGA GENESIS)

Tarp antrosios ir trečiosios dalies pasirodžiusi Sonic dalis, visiškai pakeitė „geimplėjų". Čia žaisite Pinball žaidimą, kuriame kamuoliu virsta pats Sonikas. Išlaikyta kūrinio tema, bet neišlaikyta ta pati dvasia. Visgi tai įdomus pramoginis žaidimas, praturtinęs Sonic kolekciją.

turi ir savo žaidimą. Tai dėlionės stiliaus kūrinys, šiek tiek primenantis Tetrį. Jums tereikia sukioti krentančias spalvotas figūras ir stengtis sujungti keturias į eilę. Tada jos sprogsta, bet galite tikėtis ir nuostabių grandininių reakcijų. Labai paprasta, bet įtraukianti koncepcija, labiausiai rekomenduojama dviem žaidėjams.

• SONIC & KNUCKLES LOCK-ON: SONIC THE HEDGEHOG 2

Antroji Sonic dalis, kurioje vietoj įžymiojo ežio pagrindinį vaidmenį gaus Knuckles. Galėsite pasiekti dar nepasiektas lygių vietas ir kur kas lengviau įveikti visą žaidimą.

• SONIC & KNUCKLES LOCK-ON: SONIC THE HEDGEHOG 3

Trečioji Sonic dalis, kurioje Soniką pakeičia Knuckles. Savotiškas sukčiavimas, suteikiantis klasikiniams žaidimams šviežio oro gūsį.

• SONIC & KNUCKLES LOCK-ON: BLUE SPHERES

Tai bonus lygių rinkinys iš įvairių Sonic žaidimų. Geras rinkinukas, ypač sužavėsiantis papildomų lygių gerbėjus.

• DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE (SEGA GENESIS)

Blogiečiai Soniko pasaulyje irgi nelieka nepastebėti. Didžiausias blogis — daktaras Robotnikas —

• THE OOZE (SEGA GENESIS)

Žaidimas, rodomas iš izometrinės perspektyvos ir pasakojantis istoriją apie milžiniškas bendroves, pavertusias pagrindinį herojų monstru, kuris vėliau nusprendė

įvykdyti saldų kerštą. Įdomi istorija ir patogus valdymas paverte šį žaidimą vienu įsimintinesnių savo laikotarpio kūrinių. Su Soniku, be abejonės, jis niekuo nesusijęs.

- **COMIX ZONE (SEGA GENESIS)**

Žaidėjų be galo pamėgtas žaidimas, pasižymintis ypač originalia koncepcija. Dailininkas dėl kažkokių piktų kerų tampa savo paties komikso pagrindiniu herojumi. Keliaujate komiksų langeliais ir kaunatės su įvairiausiomis pabaisomis. Su Soniku šis žaidimas ryšių lyg ir neturi, bet tai nuostabus kūrinys savo metu išsiskyręs iš kitų ne tik savo koncepcija, bet ir grafika.

- **FLICKY (SEGA GENESIS)**

Įdomus ir originalus kūrinys, kuriame tapsite mažų paukštelių motina ir privalėsite surinkti savo atžalas, kol šių nepastvėrė išalkęs katinas. Žaidime veiksmas sumaišomas su savotiškais galvosūkiais. Intensyvus ir užkrečiantis žaidimas, kurio pagrindinių lygių „geimplėjų" paįvairina bonus kambariai.

- **RISTAR (SEGA GENESIS)**

Šonu slenkantis spalvingas platformeris, kurio pagrindinis veikėjas yra žvaigždės formos herojus su labai ilgomis rankomis. Jomis gali atakuoti priešus iš toli, laipioti sienomis, suptis užsikabinus už tam tikrų objektų. Gražus žaidimas, savo metu šiltai sutiktas kritikų ir žaidėjų.

- **SONIC THE HEDGEHOG (GAME GEAR)**

Pirmoji serijos dalis, sukurta nešiojamai Game Gear konsolei.

- **SONIC CHAOS (GAME GEAR)**

Dar viena šonu slenkančio platforminio žaidimo dalis, sukurta išskirtinai Game Gear konsolei.

- **SONIC DRIFT (GAME GEAR)**

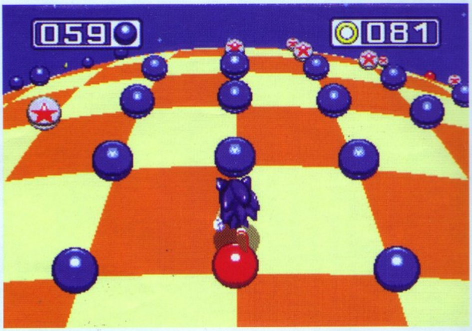
Lenktyninis Soniko žaidimas, savo koncepcija puikiai papildantis visą Soniko pasaulį. Jo originalioji versija buvo pasirodžiusi Game Gear konsolei.

- **SONIC LABYRINTH (GAME GEAR)**

1995 metais pasirodęs kūrinys, kurio pavadinimas pasako viską. Čia vaizdą matysite iš izometrinės perspektyvos, o tai šiai serijai nėra įprasta.

- **DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE (GAME GEAR)**

Dėlionės tipo kūrinio versija, išleista Game Gear konsolei.



- **SONIC BLAST (GAME GEAR)**

Žaisdami Soniko arba Knuckles vaidmenyje, patirsite dar daugiau nuotykių. Tai vienas iš geresnių Soniko žaidimų, pasirodžiusių Game Gear konsolei.

neatimta. Dalis žaidimų iš pat pradžių bus „užrakinti", taigi privalėsite įveikti kitus, kad „atrakintumėte" slaptuosius. Taip pat rasite ir papildomų gėrybių — komiksų bei piešinių galerijų.

Didesnį žaidėjo stažą turintys pirkėjai šį rinkinį įvertins besivadovaudami nostalgijos sukeliamomis jausmų audromis, o tie žaidėjai, kuriems dėl vienokių ar kitokių aplinkybių dar neteko išbandyti šių puikių žaidimų, tai padaryti tiesiog privalo, nes Sonic Mega Collection Plus — šiuo metu pati geriausia proga.

Sonic Mega Collection Plus — tikros klasikos rinkinukas, kurio pagrindinis dėmesys sukoncentruotas į legendinę Soniko žaidimų seriją. Kiekvienas kūrinys sukurtas lygiai toks pat, kaip ir originalioje versijoje. Nieko nepridėta, nieko

SIUŽETAS 70
Kiekvieno žaidimo siužetas pakankamai paprastas. Kai jūsų laukia tiek daug beprotiškų nuotykių, nėra net menkiausio noro gilintis į siužetą.

GARSAS 60
Tiek to garso anais laikais būdavo... Nors skamba nostalgiškai, tačiau garso kokybė tiesiog verčia nuimti nemažą dalį balų.

MUZIKA 65
Melodijos šaunios ir nuotaikingos. Savo paprastumu neišsiskiria iš pačių žaidimų.

GRAFIKA 50
Anuomet tai buvo grafikos stebuklai. Tiesiog puiki proga įsitikinti, kaip toli per tiek metų pažengė techninė žaidimų pusė.

VALDYMAS 85
Tai bene vienintelis dalykas, kuris laikui bėgant nesensta. Valdyti Soniką vis dar taip pat patogu ir malonu.

IŠVADA
Taip jau būna su ta klasika... Žaidimai, turėję mus atgrasyti savo išvaizda, atvirkščiai, suteikia nepakartojamų pojūčių ir neišdildomų įspūdžių. Ir vienintelis žodis, kuris gali tai paaiškinti — nostalgija. Viskas tuo pasakyta...

SUDĖTINGUMAS
NORMALUS

VA REITINGAS 82

Tenchu: Stealth Assasins

STEALTH GIMIMAS

Kūrėjas: Acquire | **Leidėjas:** Activision | **Data:** 1998-08-31 | **Žanras:** stealth

Seniai seniai, kai didžiuliame žanrų katile viskas dar tik virė ir formavosi, naujovių ieškotojai kūrėjai išnaudojo progą ir iš katilo išgriebė puikią idėją — stealth žanrą, kuris iki tol nebuvo suprastas ir dorai įvertintas nei kūrėjų, nei žaidėjų...

Buvo atsiradę keli stealth atstovai, bet jie sliūkino taip tyliai, kad niekas deramai jų neišgirdo. N64 atvėrė vartus į naują erą savo legendiniu kūriniu Goldeneye — tai ir būtų galima laikyti žanro istorijos pradiniu tašku, jei pavyzdžiais laikysime tik klasikinius ir visiems žinomus kūrinius.

Be abejo, vėliau daugelis mėgino sukurti kažką panašaus. Bet iš jų smarkiai išsiskiria Tenchu. Ir visai ne be reikalo...

Jei išgirstame žodį nindzė, iškart įsivaizduojame žaibišką veiksmą, nežmoniškus sugebėjimus ir visus kitus arkados

teikiamus malonumus. Tačiau jau subrendo metas žengti žingsnį realizmo link ir pabūti tikrąja japonų nindze, išbandyti jos kovos metodus ir sėlinimo gebėjimus.

Gausite Rikimaru arba Ayame vaidmenį — jokios lyčių nelygybės, nors asmenybės bei fiziniai sugebėjimai nėra identiški. Vykdysite šnipinėjimo užduotis, slaptai perduosite informaciją, galų gale turėsite gelbėti iš nelaisvės ar netgi tam tikrą žmogų nužudyti! Bet kokiu atveju, misijos reikalaus visiško slaptumo, taigi slėpsitės už medžių bei kitų objektų, laipiosite namų stogais ir bet kokia kaina stengsitės išvengti sargybos dėmesio.

Be abejo, taikiai visa tai baigtis tiesiog negali. Priešus privalėsite stengtis užklupti iš pasalų ir nugalabyti paslapčia, kad auka neišleistų nė garselio ir neatkreiptų savo kolegų dėmesio. Žiauru, bet taip jau anais laikais nindzės kovodavo. Slaptai, žiauriai, bet efektyviai.

O viską daryti slaptai jus akivaizdžiai skatina pats žaidimas. Jei kartais būtumėte pastebėtas, belieka dvi išeitys — bėgti ir tikėtis sėkmingai atsikratyti „uodegos" arba kautis su priešininku ir garbingai išsiaiškinti santykius. Nors ir jaustumėtės

kaip didvyris, patikėkite, dažniau verta į kojas dėti nei kautis su tais velnio vaikais. Jie jėgos turi ne mažiau nei pasirinktas veikėjas, taigi kova būna sudėtinga, o tai neigiamai atsiliepia jūsų sveikatos matuokliui. Jei vieną kitą priešą dar įstengiate nugalėti, viso lygio tiesiogiai besikaunant, įveikti yra praktiškai neįmanoma.

Kovodami naudositės įvairiais ginklais, tarp jų katana bei legendinėmis nindzių žvaigždutėmis. Pagrindinė slaptumo garantija — kablys su virve, dėl kurių jūsų žaidimų aikštelė nebus apribota žemės paviršiumi. Drąsiai galėsite lipti ant namų stogų ir iš ten surengti išties netikėtas atakas.

Valdymas išties intuityvus, ko labiausiai ir reikia tokio žanro žaidimui. Čia maža klaidelė gali sukelti begales rūpesčių. Taikymosi sistema savo metu buvo bene geriausia tarp visų konkurentų. Iš trečio kamera persijungia į pirmąjį asmenį, ir savo nešvarius darbelius galite atlikti tiksliai ir greitai.

02

žaidimai.com

„ZAIDIMAI.COM“ – PRAMOGŲ IR INFORMACIJOS PORTALAS

SMAGŪS IR NESUDĖTINGI ŽAIDIMAI, PASIEKIAMI NARŠYKLĖS PAGALBA

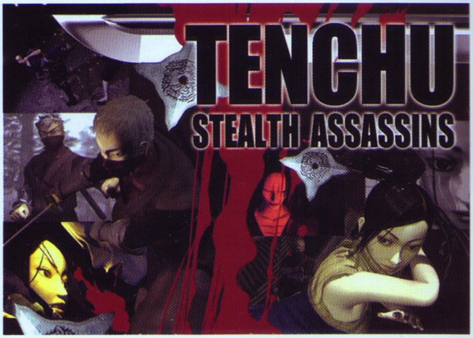
ŽAIDIMŲ KODAI, KURIE JUMS TIKRAI PALENGVINS PAINIAS ŽAIDIMŲ KŪRĖJŲ UŽDUOTIS

ŽAIDIMŲ SPAUDOS RUBRIKA, KURIOJE: STRAIPSNIAI IŠ LEIDINIŲ APIE ŽAIDIMUS, NAUJAUSIŲ SPAUDOS NUMERIŲ ANONSAI, SPAUDOS ARCHYVAS SU AKTUALIAUSIAIS STRAIPSNIAIS.

TV LAIDOS „ŽAIDIMAI.COM“ ANONSAS BEI LAIDŲ ARCHYVAS

ŽAIDIMŲ APRAŠYMAI BEI DISKUSIJOS

SPECIALI RUBRIKA „ŽAIDIMAI SUAUGUSIEMS"!



Veikėjų modeliai atrodo išties šauniai, lygių dizainas demonstruoja turtingą kūrėjų išmonę, o besitaškančio kraujo efektai šokiruoja ir pribloškia. Tačiau visas kūrinio vaizdas į geriausiųjų sąrašus nepretenduoja, nes aplinka nėra ypatingai detalizuota, nors objektų skirtinguose lygiuose prikrauta išties daug. Dominuoja rusvas atspalvis, suteikiantis slaptumo ir tamsos pojūtį.

Ypatingą Tehcnu atmosferą papildo muzika. Sunku įsivaizduoti, kas galėtų puikiau derėti prie žaidimo. Be to, girdėsite šiek tiek dialogų ir šūkčiojimų, taigi kūrinys atrodys gyvas.

Vienas didžiausių Tenchu privalumų — gebėjimas kinematografiškai pateikti visą žaidimą. Tai ne tik sukuria paslaptingą atmosferą, bet ir labiau įtraukia žaidėją. Lyg ir savaime aišku, bet anuomet tikrai ne kiekvienas kūrinys turėdavo tokią dvasią. Neapsieinama ir be žiaurumo. Iš nugalabytų priešų kūnų plūs upeliai kraujo, o juos pribaigusi nindzė tyliai pranyks šešėliuose...

Prašome atleisti už tokius momentinius lyrinius nukrypimus, bet, mano manymu, tai tik dar vienas pliusas žaidimo sąskaitai. Jei kūrinys pažadina tokius jausmus, neabejotinai galima teigti, jog jis išsiskiriantis. Norėta perteikti japoniškų filmų apie nindzes dvasią, ir tai išties sėkmingai pavyko. Tai bene sėkmingiausias savos kartos bandymas, jei nelyginsime su pasisekimo sulaukusiomis kitomis serijos dalimis.

SIUŽETAS 85

Intriguojanti istorija apie du šaltakraujiškus žudikus, apgaubta šešėlių paslapties skraiste.

GARSAS 68

Garsai nėra kokybiški, o priešai dažnai kartoja tas pačias frazes.

GRAFIKA 84

Turi savų pliusų ir savų minusų, tačiau vis tiek tvirtai stovi šalia gražesnių to laikotarpio žaidimų.

VALDYMAS 88

Labai patogus ir „nušlifuotas". Būti nindze dar niekada nebuvo taip patogu...

MUZIKA 92

Sukuria reikiamą atmosferą ir išties nemažai prisideda prie žaidimo išgyvenimų.

IŠVADA

Vertingas kūrinys, davęs pradžią dabar jau puikiai žinomai serijai ir apskritai smarkiai įtakojęs stealth žanro raidą. Išmėginkite nindzių įrankius ir kovos būdus. Čia geriausia vieta tai išbandyti...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 88

Žygis

BILL GATES TAPO RITERIU

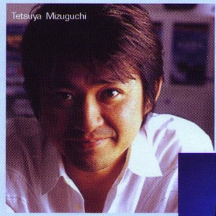
Didžiosios Britanijos karalienė už nuopelnus mažinant skurdą ir pagalbą labdaros organizacijoms apdovanojo *Microsoft* vadovą Bilą Geitsą (Bill Gates) Jungtinės Karalystės riterio garbės vardu. Deja, titulas „sir" Geitsui netaikomas, kadangi jis nėra Jos Didenybės pavaldinys. Susitikimo metu Geitsas su karaliene kalbėjo apie kompiuterius ir pagalbą besivystančioms šalims.

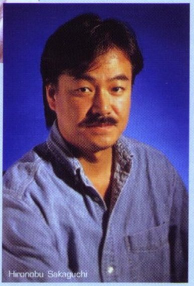
PHANTOM VĖL TOLSTA

Pagrindinis pastarųjų metų žaidimų pramonės „fantomas", žaidimų konsolė *Phantom*, turinti įprastą PC be CD bei DVD įrenginių, vėl nutolo. Firmos Infinium Labs direktoriaus Timo Robertso teigimu, Phantom pasirodymas bus dar kartą atidėtas.

Iš pradžių Phantom pristatymas ir atitinkamo serviso *Phantom Gaming Service* startas buvo numatyti praėjusių metų lapkritį. Pasirodymas buvo atidėtas dėl situacijos rinkoje, prisotintoje visokiausia žaidimų produkcija. *Phantom* kūrėjai nutarė, kad jų produktas gali tiesiog „pasimesti", ir nukėlė pristatymą į 2005 metų antrąjį ketvirtį. Tačiau tapo žinoma, kad Infinium vėl nesuspėja, taigi Phantom bus išleistas tik 2005-ųjų metų pabaigoje.

DAR DU JAPONAI MICROSOFT BARIKADŲ PUSĖJE


Tetsuya Mizuguchi


Hironobu Sakaguchi

Yoshiki Okamoto

Dar nespėjo išdžiūti rašalas *Microsoft* ir buvusių Square bendrovės darbuotojų sutartyje, *Final Fantasy* frančizės įkūrėjų Hironobu Sakaguchi, pagal kurią pastarasis įsipareigoja sukurti du žaidimus *Xbox* konsolės pasekėjui, kaip korporacija nuviliojo į savo stovyklą dar du garsius žaidimų kūrėjus iš Kylančios Saulės šalies — Yoshiki Okamoto iš *Game Republic* įmonės ir Tetsuya Mizuguchi iš *Q Entertainment*.

Yoshiki Okamoto anksčiau dirbo *Capcom* bendrovėje ir dalyvavo *Street Fighter* bei *Resident Evil* žaidimų kūrime, o 2003 metais įkūrė savo studiją *Game Republic*. Tuo tarpu Tetsuya Mizuguchi iki Q Entertainment įkūrimo net 14 metų dirbo Sega kompanijoje, dalyvavo *Sega Rally*, *Rez* ir *Space Channel 5* projektų kūrime.

Microsoft strategija yra aiški — savo naujai konsolei jie stengiasi išvilioti kaip įmanoma daugiau žaidimų kūrėjų iš Japonijos, nes būtent šis faktorius lėmė *Xbox* pralaimėjimą *PlayStation 2* platformai. Puikūs japonų kūrėjų žaidimai net iš tolo neprilygsta Europos ir JAV studijų kūriniams. Priminsiu, kad *Xbox Next* gali pasirodyti jau šių metų pabaigoje.

X-Men Legends

Kūrėjas: **Barking Lizards** | Leidėjas: **Activision** | Data: **2005-02-07** | Žanras: **RPG**

X–Men Legends, praėjusiais metais pasirodęs didžiosiose konsolėse, įrodė, kad mutantai ir RPG sistema gali puikiai susimaišyti. Tokia sėkmė dabar bandoma pakartoti mobilioje N–Gage platformoje.

X–Men Legends yra paremtas Ultimate X–Men komiksų Visata ir pasakoja apie jauną merginą Allison Crestmere. X–Menų pasaulyje žmonės nekenčia ir bijo mutantų, tad paaiškėjus, jog Allison yra mutantė, rodos, visi pradeda jos nekęsti ir ją pulti. Mutantų Brolija įsikiša ir bando Allison pagrobti — įdomu kam? Tačiau X–Men suspėja išgelbėti ją ir herojė pradeda tyrinėti ir sekti Mutantų Broliją, siekdama atskleisti savo pagrobimo priežastis ir grėsmingus Brolijos planus. Nuotykių metu teks sutikti galybę pažįstamų X–Men veikėjų: Wolverine, Cyclops, Magneto ir kitus.

Legends geimplėjus N–Gage versijoje panašus į konsolių, tačiau nėra lygiai toks pats. Jūs kovosite keturių X–Menų komandoje, kur komandos draugais galės tapti ne tik DI, bet ir žaidėjų valdomi mutantai per bluetooth jungtį. Iš esmės, Legends yra vadinamasis hack and slash žaidimas, tačiau be pagrindinio veiksmo yra ir nemažai kitų įdomybių. Kiekvienas iš X–Menų turi išskirtines savybes ir įgūdžius, pavyzdžiui, Rougue yra nepažeidžiama, Cyclops gali šaudyti optiniais spinduliais. Derinant įvairias savybes ir kuriamos efektyviausios atakos prieš piktadarius. Gaila, tačiau galimybių, ypač combo įvairovė galėtų būti didesnė.

Veikėjams kovojant su priešais, gausite „patirties" taškų, už kuriuos bus galima tobulinti įvairias statistikas. Taip pat gausite „galimybių" taškų, tinkamų savo galimybėms stiprinti. Kaip įprasta RPG žanrui, yra galybė įvairių daiktų, vienaip ar kitaip padedančių herojams.

Vizualiai žaidimas atrodo tikrai šauniai. Vaizdai komiksiniai, tad X–Men gerbėjams turėtų patikti. Veikėjai detalizuoti, o aplinkos interaktyvios. Galima išvysti

netgi neblogų FMV filmukų. Dažniausiai pasitaikanti problema — per daug veikėjų mažame N–Gage ekrane, tuomet labai sunku suprasti, kur kas yra ir ką daro.

Didžiausia žaidimo problema — valdymas. Veikėjai juda nelabai tiksliai, o mūšyje veikti dar sunkiau. Taip pat tenka pereiti per daugybę meniu, kad atliktum nors ir paprasčiausią veiksmą. Vieno asmens RPG dar yra pateisinama, tačiau multiplayer žaidimui tai tikras peilis — vadinamieji „karštieji" klavišai tikrai būtų padėję paspartinti žaidimą.

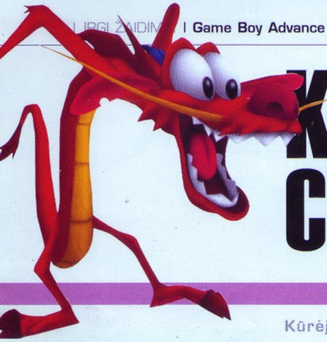
Nepaisant kelių problemų, X–Men Legends yra tinkamai pertvarkyta nešiojama RPG žaidimo versija.

Ryčka

GARSAS	79
MUZIKA	86
GRAFIKA	83
VALDYMAS	70
SIUŽETAS	85

Vertas dėmesio N-Gage žaidimas pagal garsiąją X-Men Visatą.

IŠVADA 82



Kingdom Hearts: Chain of Memories

JUNGTIS TARP DIDŽIŲJŲ ŽAIDIMŲ

Kūrėjas: **Square Enix** | Leidėjas: **Square Enix** | Data: **2005-03-06** | Žanras: **RPG**

Kas galėjo pagalvoti, kad tokia beprotiška idėja — sujungti Square ir Disnėjaus veikėjus į vieną visumą — taps vienu ryškiausių 2002-ųjų žaidimų PlayStation 2 konsolėms? Skeptikai priversti kukliai nuleisti akis žemyn, o gerbėjai, belaukdami antrosios Kingdom Hearts dalies, gali išbandyti nešiojamą serijos tęsinį, jungiantį pirmosios ir antrosios dalies istorijas.

Nors ši Kingdom Hearts serijos dalis yra įsprausta į mažą ekranėlį, tai jokiu būdu nereiškia, kad bus atsisakyta tiek Disnėjaus, tiek Square ypatingai vertinamo, stulbinančio pirmojo įspūdžio. Pradėję žaidimą, suprasite, apie ką pasakoju, bet pasakysiu vieną — to iš GBA žaidimo tikrai nesitikėtumėte.

Žinoma, pradėjus apie tokius dalykus kalbėti, liežuvis labai greit atsiriša. Taigi išvysite netgi FMV filmuką, o visas kūrinio pristatymas bene prilygsta savo „didžiajam broliui" PS2 konsolėje. Čia iš karto atsiskleidžia akivaizdžiai nemažos investicijos į šį projektą, nes jis visas tiesiog dvelkia prabanga, kurios nepagailėjo Square-enix.

Grafika, kaip galite nujausti, maloniai nustebina. Ranka piešti dvimačiai „spraitai" puikiai dera su spalvingais fonais. Visas kūrinys atrodo lyg *anime* filmukas.

Istorija prasideda ten, kur baigiasi pirmoji dalis. Jei pradėsite nuo GBA versijos, turėkite omeny, jog siužete rasite spragų ir neatsakytų klausimų. Kad susidarytumėte išsamų Kingdom Hearts pasaulio vaizdą, privalote žaisti visas dalis nuosekliai.

Istorija pasakoja apie pagrindinio veikėjo Sora prisiminimus. Būtent po juos jūs klaidžiosite, taigi turėsite progą išvysti PlayStation 2 versijoje matytas vietoves, perkeltas į GBA. Šiek tiek gaila, kad neišvysite gausybės naujų vietovių, bet tą trūkumėlį užgožia malonumas pažvelgti į tas pačias aplinkas iš skirtingų pusių bei nepaprastai intriguojanti siužeto linija ir įdomūs nuotykiai, sukuriantys tą pačią magišką pirmosios dalies atmosferą.

Nors atmosfera ir išties panaši į pirmąją dalį, žaidimo procesas buvo pakeistas, kad techniniai konsolės ribojimai nesugadintų viso kūrinio teigiamos auros. Į žaidimą įmaišyta kortų sistema, tačiau nesijaudinkite, tai vis dar tas pats mūsų pamėgtas veiksmo RPG.

Kortų yra pačių įvairiausių. Pradedant paprastomis, kurios skirtos durims bei naujiems pasaulio kontinentams atverti, baigiant magiškomis kortomis, kurios gali užšaldyti už

durų esančius priešus, parodyti visus spąstus ar iškviesti būtybę Moogle, kuri aprūpins jūsų kovinę kaladę sustiprinančiomis kortomis.

Kovojimo sistema irgi paremta kortomis. O čia užgimsta įdomi ir kolekcionavimą skatinanti žaidimo mechanika. Jei pirmojoje dalyje norėdami smūgiuoti tiesiog maigydavote mygtukus, tai čia turėsite išsirinkti kortą ir pulti ja. Visas procesas — tai lyg stipriai supaprastinta kortų žaidimo Magic the Gathering versija. Kiekviena korta turi savo skaitinę vertę. Tai atakos arba gynybos taškai, priklausomai nuo situacijos. Jei besiginantis kovotojas į kovą išmeta tokios pačios arba aukštesnės vertės kortą, puolančiojo ataka sustabdoma ir taip besiginančiajam nepadaroma išvis jokios žalos.

Labiau nesigilinsime, kadangi apytikslį šios sistemos portretą savo galvose jau turėtumėte būti susidarę.

Tiesa, žaidimui progresuojant, kautynės ima darytis monotoniškos, nes nenorėdami žaidėjų sunkinti sudėtingomis taisyklėmis, kūrėjai sulipdė pernelyg paprastą sistemą. Galbūt būtų geriau, jei pati sistema tobulėtų kartu su žaidėju viso kūrinio metu. Tai yra viena iš pagrindinių žaidimo problemų — kai žaidėjas perpranta, kaip visa tai padaryta, procesas tampa nuobodus ir tik įspūdinga istorija bei jos pateikimas skatina žengti toliau.

Tačiau turėkite omeny, kad tas paskatinimas toks stiprus, jog pradėję žaidimą, vargiai sustosite nesužaidę iki galo. Didesnė ar mažesnė intriga išlaikoma visuomet ir net keista, kaip kūrėjai sugebėjo sukurti tokį emocingą žaidimą tokiame mažame ekrane su išties ribotomis galimybėmis, ypač kai juos lyginame su „didžiuoju broliu". Ir išties — visiškai nesijuntu varžomas kokių nors kūrinio aspektų, kad nedrįsčiau jo lyginti su pirmaja dalimi.

Tokia ir buvo Chain of Memories paskirtis — solidžiu nešiojamuoju žaidimu užpildyti tą tuščią tarpą tarp dviejų didžiųjų žaidimų. Čia ne tik su malonumu prisiminsite pirmąją dalį, bet ir sužinosite, kas vyko po jos, iki antrosios pradžios. Gudrus sprendimas ir puikus rezultatas — savo vietoje ir savu laiku, nešiojamas Kingdom Hearts elementas, įnešantis svarbų indėlį į viso žaidimo pasaulio formavimą.

+ PRIVALUMAI

+ Nešiojamas, bet ne „portas". Žinant dabartinę situaciją su GBA žaidimais, tai yra ganėtinai didelis privalumas.
+ Didelis žaidimo biudžetas. Pažvelgus į kūrinio visumą pasidaro aišku, jog veltui nebuvo išsvaistytas nė vienas centas.
+ Stulbinantis atmosferos formavimas ir istorijos dėstymas. Atvira kūrėjų širdis atviroms žaidėjų piniginėms.

- TRŪKUMAI

- Iš pradžių perspektyvi kovos sistema vėliau praranda visą savo žavesį.
- Trūksta galvosūkių ar kitokių užduočių galvai pasukti.

IŠVADA 85

Vienas ryškesnių šių metų kūrinių GBA sistemai, serijos gerbėjams atnešiantis ne vien apie 15 valandų nešiojamų pramogų, bet ir puikiai sujungsiantis abiejų didžiųjų dalių istorijas...

Žygis

GARSAS 85
Malonūs ausiai skambesiai bei Disnėjaus personažų trumpi autentiški balsai.

MUZIKA 86
Nostalgiškos ištraukos iš pirmosios dalies garso takelio + atskiras garso takelis šiam žaidimui.

GRAFIKA 92
Iki smulkiausių detalių viskas šauniai atrodo, o kulminacija - FMV filmukai.

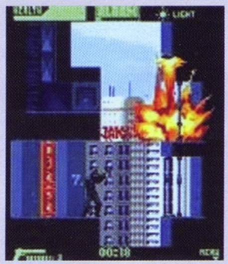
VALDYMAS 90
Kortų kovų mechanikos dėka išvengta valdymo problemų.

SIUŽETAS 96
Kartais atrodo, kad geriau būti nebegali...

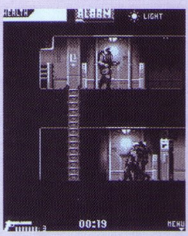
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Kūrėjas ir leidėjas: Gameloft
Tinka modeliams:
Nokia: 2650, 3100, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6610, 6800, 7210, 7250;
Sony Ericsson: T610, T630;

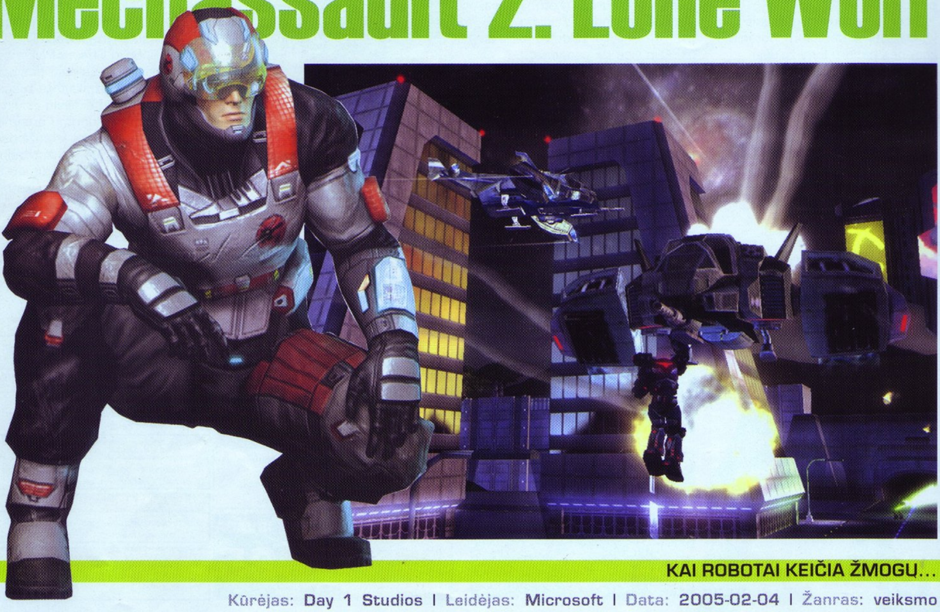
Splinter Cell: Pandora Tomorrow yra vienas įdomiausių šiuo metu prieinamų žaidimų mobiliesiems telefonams. Tęsdamas gerąsias pirmosios dalies „geimplėjaus" tradicijas, Pandora Tomorrow prideda keletą naujų savybių šiems dvimačiams sėlinimo nuotykiams. Į tamsias vietoves galima nutempti „nukenksmintus" priešus ar „pasiskolinti" jų akis ten, kur reikia praeiti pro akių skeneriais apsaugotas duris.



Žaidimas efektyviau naudoja apšvietimą ir šešėlius, suteikiančius slaptumo. Perdirbtas ir Semo Fišerio pistoleto mechanizmas, leidžiantis tiksliau nutaikyti ginklą, o tai tiesiog būtina minų sunaikinimui. Be to, agentas išmoko plaukti ir turi naują deguonies matuoklį. Norint praeiti visus aštuonis lygius, teks panaudoti visus Semo įgūdžius. Pirmosios misijos vyksta laukinėse Rytų Timoro ir Indonezijos vietovėse, o vėlesniuose lygiuose tenka brautis į akylai saugomus pastatus. Žaidimo lygiai tiesiniai, tačiau kiekvieną galima įveikti keliais būdais. Galima prasėlinti pro sargybinius, paimti įkaitus ar tiesiog visus iššaudyti. Tiesa, pats Semas miršta vos nuo trijų kulkų, tad slaptai veikti vietomis būtinai reikia.



Mechassault 2: Lone Wolf

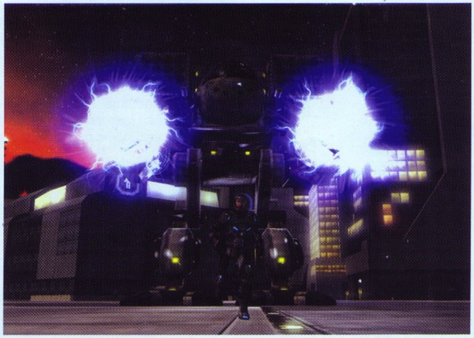


KAI ROBOTAI KEIČIA ŽMOGŲ...

Kūrėjas: **Day 1 Studios** I Leidėjas: **Microsoft** I Data: **2005-02-04** I Žanras: **veiksmo**

Šiuolaikinė Xbox žaidimų rinka turi išties rimtą bei didelę pasiūlą. Halo2, Fable, KotOR II, Chronicles of Riddick ir daugybė kitų įspūdingų žaidimų užėmę rinkos lyderių vietas. Tačiau gerokai anksčiau už visus šiuos puikius žaidimus buvo vienas nuostabus projektas — Mechassault. Tai vienas pirmųjų Xbox live funkciją palaikiusių ir ją puikiai realizavusių žaidimų. Mechassault privertė mus pamilti robotų karus bei įsijausti į geležinių karo mašinų žaidimus. Nenuostabu, kad hitas susilaukia tęsinio, tad ir šis atvejis neišskirtinis. Taigi po dvejų metų pertraukos robotai grįžta su nauja, antraja dalimi — Mechssault 2: Lone Wolf.

Robotų karai — viena mėgiamiausių ir seniausių temų žaidimų istorijoje. Pirmieji žaidimai buvo sukurti šių geležinių mašinų tematika. Bet tai buvo patys primityviausi ir paprasčiausi robotų karai žaidimų ekranuose, kurie šiais technologijų laikais atrodytų išties kvailai bei juokingai. Taigi laikas bėga, bet ši tema nelieka pamiršta. Pagal ją sukuriama nemažai vienas už kitą geresnių žaidimų. Viena garsiausių tokio pobūdžio serijų — Mechassault. Serijai pavyko išnaudoti šiuolaikines Xbox konsolės galimybes ir sukurti išties vertą dėmesio žaidimą. Bet tai buvo prieš dvejus metus, kol nebuvo galybės kitų žaidimų, atskleidusių



tikrąsias grafinių technologijų galimybes, Xbox live pajėgumą bei įtemptą žaidimo veiksmą. Norint išlaikyti tą pačią žaidimo kokybę bei savo vardą, Mechassault serijai reikėjo ekstremalių pakeitimų, nes praėjo dveji metai, ir žaidimų pasaulis sparčiai pasistūmėjo į priekį. Tačiau, nors ir apmaudu, kūrėjai pateikė išties mažai naujovių.

Mechassault 2: Lone Wolf siūlo mums naują kampaniją. Valdydami asmenį, vardu MechWarrior, mes keliaujame keleiviniu lėktuvu po įvairias pasaulio vietas, o jose išsilaipinę atliekame atitinkamas užduotis. Vieno žaidėjo kampanija trumpa. Dar blogiau: čia jusime ir

nuolatinę monotoniją. Beveik visos užduotys yra vienodos. Mums liepiama nusigauti iš vieno taško į kitą, o keliaujant ir nukeliavus į reikiamą vietovę griauti, naikinti viską, kas mūsų taikiklyje pažymėta raudona spalva. Vienintelė paguoda — nenutrūkstantis veiksmas bei galimybė valdyti įvairius robotus.

Veiksmo žaidime pakankamai. Dėl nuolatinės pabūklų atakos, griūvančių pastatų, lakstančių priešininkų robotų galima net pasimesti aplinkoje, bet nepatartina atsipalaiduoti, mat į priešininkų atakas mes galime atsakyti savo griaunančia pabūklų jėga. Robotai, kuriuos valdysime, dažnai keisis ir teks prisėsti už įvairiausių: tiek lengvųjų, tiek sunkiųjų, net didelių robotų „vairų". Vieni jų bus greiti, bet turės silpnus pabūklus, kiti sunkūs bei lėti, tačiau turės galingą griaunamąją jėgą. Pabūklų robotuose įtaisyta įvairiausių. Skirtingos raketos, plazmos spinduliai, bombos ir galybė kitų pabūklų tipų, iš kurių kiekvienas turi savą galingumą. Žinoma, mūsų valdomas robotas bus pranašesnis nei priešininkų, nes turėsime įveikti ne vieną jų dešimtį keliaudami tikslo link, tačiau kovų bus visokių, tiek su silpnesniais varžovais, tiek su lygiaverčiais.

Daugelio žaidėjų režimas — viena stipresnių žaidimo vietų. Žaidimas, kaip ir pirmtakas, Xbox live režime palaiko iki

12 žaidėjų. Režimai, siūlomi Xbox live, iš tiesų viliojantys, o pasiūla didelė. Taigi žaidėjai, turintys galimybę prisijungti prie Xbox Live tinklo, turėtų nepraleisti progos išmėginti žaidimo siūlomus mūšius tinkle. Neverta užmiršti ir split-screen bei System link galimybių, kurias susidomėję žaidėjai taip pat turėtų išbandyti.

Lone Wolf grafika neišsiskirianti. Prieš dvejus metus ji atrodė įspūdingai, bet laikas nestovi vietoje, ir naujosios technologijos temdo senąsias. Tekstūros žaidime blankios ir niūrios. Vienintelė paguoda — specialieji efektai. Jie atrodo nepakartojamai. Raketų bei kitų pabūklų sprogimai, griūvantys dangoraižiai, sprogstantys robotai pagražina kovų lauką. Ypač įspūdingai atrodo lakstantys nuo sprogimų į šalis robotai. Po mirtinos atakos jie suklumpa, iš jų geležinio kūno į visas puses pradeda sklisti šviesa, o po kelių akimirkų visa teritorija padengiama akinančiais šviesos spinduliais, nugriaudi galingas sprogimas. Žaidime skamba roko stiliaus garso takelis. Tikimasi, kad roko mėgėjai bus sužavėti, o jo nepripažįstantys neliks nusiminę, nes skambančios melodijos tikrai padeda įsijausti į veiksmo sūkurį ir tarsi užpykti ant jus atakuojančių robotų.

Mechassault 2: Lone Wolf taip nebenustebino kaip pirmtakas: trumpa ir nuobodi vieno žaidėjo istorija, naujovių trūkumas, pasenusi ir beveik nepakitusi grafika menkina žaidimą. Vienintelė paguoda — mūšiai

Xbox Live tinkle, kurie dar šiek tiek gerina situaciją ir garsina žaidimo vardą. Taigi šįkart tiek, mielieji robotų mylėtojai. Tikėkimės, žaidimas dar sugebės mus nustebinti naująja dalimi (jei tokia bus).

ID

MUZIKA 85
Roko stiliaus garso takelis puikiai pritaikytas ir tinka žaidimo tematikai.

GARSAS 80
Vidutiniški geležiniai garsai.

GRAFIKA 80
Šiek tiek pasenusi, bet specialieji efektai taiso padėtį.

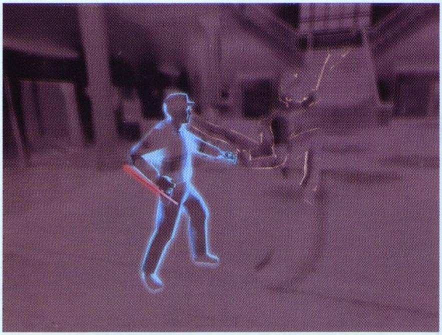
VALDYMAS 80
Elementarus.

SIUŽETAS 50
Pasaka be galo.

Šiek tiek nuvylęs serijos tęsinys, kuris, tikėkimės, neliks užmirštas ir pasistengs pasitaisyti.
IŠVADA 70

Atspėk žaidimus

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks „Logic 3 PS2 Inferno" pultelis.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Perėjimas

PRADEDAM
Visi žaidime esantys vaizdo intarpai yra interaktyvūs. Gali spaudinėti viską iš eilės (išskyrus priekinius mygtukus: X, Apskritimą, Kvadratą ir Trikampį), taip gausi vis daugiau informacijos. Tokiame ekrane L3 mygtukas pakeičia foninę struktūrą. R1 pagreitina veiksmą, o R2 — sulėtina. L1 pakeičia juodo silueto poziciją (iš priekio jį nustumia tolyn), o L2 keičia jo spalvą. L3 keičia foninio šablono spalvą.

NUSILEISK ANT ŽEMĖS
Vos tik Sneikas atliks savo pasisveikinimo šuolį, ekrano viršuje atsiras reikalavimas paspausti R1 mygtuką. Paspaudęs jį, išvysi šuolį Sneiko akimis. Tuoj pat iš majoro gausi informaciją, kaip atgauti kuprinę. Apsivijusiais gebenėmis medžiais galima užlipti spaudžiant veiksmo mygtuką. Sneikas gali nušliaužti po nukritusiu medžiu į džiungles arba tiesiog nueiti keliu, esančiu dešinėje to nukritusio medžio. Priekyje rasi didžiulį medį su kryžiaus formos atžyma. Čia ir sužinosi, jog Sneikas gali laipioti medžiais — tiesiog paspausk Trikampį.

SNEIKAS PASIIMS SAVO KUPRINĘ, KURIOJE BUS:

- AP sensorius
- Judesio Detektorius
- Sonaras
- Žiūronai
- Cigaras

DREMUCHIJ PELKĖ
Už medžio yra takas, vedantis iki pelkės. Kai tik Sneikas įžengia į vandeningas vietoves, jis iškart pradeda lėtai grimzti į dumblą. Jeigu jis išseks, iš karto nuskęs. Be to, pelkėje slepiasi aligatoriai, kurių vertėtų pasisaugoti. Šie gyvūnai ne tik kandžiojasi, bet ir smūgiuoja savo uodegomis. Tik įžengus į pelkę, dešinėje, šalia aligatoriaus, galima pamatyti vabalų sulčių. Saloje rasi *MK22* kulkų ir, žinoma, keletą (2) aligatorių. Keliaujant iš šios vietovės bus galima sutikti dešinėje pasislėpusią varlę.

DREMUCHIJ ŠIAURĖ
Įžengęs į šią vietovę, Sneikas sutiks keletą sargų. Taip pat gaus informacijos, susijusios su maskuote. „Start menu" pasirink tą maskuotės tipą, kuris turi geriausią reitingą šiai vietovei. Kadangi maskuotė svarbi tam tikroje aplinkoje, nuolat stebėk savo slaptumo indikatorių. Pasižiūrėk į žemėlapį ir pamatysi vietovę, kuri atsiskyrusi į dešinę. Čia bus didžiulis šlaitas, kurio viršuje rasi Dragunov snaiperinį šautuvą. Papėdėje rasi tuščiavidurį rąstą, į kurį išliaužęs galėsi pasiimti vabalų sulčių.

Priekyje esanti vietovė — apskritimas. Pasuk į dešinę ir eik tuo apskritimu. Kiek paėjęs, rasi gulintį medį, saugantį keletą garsinių granatų. Dešinėje — taip pat tuščiaviduris medis su SMG kulkomis. Prie šito medžio dar reikėtų kiek pasidairyti — netoliese, tarp dviejų žolinių keliukų, slepiasi naktinio matymo žiūronai. Po to geriausia eiti į šiaurę, nes ten bus daugiau vietų pasislėpti.

DOLINOVADNO
Sneikas turi manevringai įveikti šiame lygyje prieitą tiltą. Pirma, atkreipk dėmesį į širšės tinklą, esantį prieš tiltą. Pašalink šituos trukdžius sau iš kelio ir ženk pirmyn, susirinkęs visą iškritusį kremą. Jeigu

eidamas per tiltą laikysies vidurio, galbūt nenukrisi. Sargai jau turėtų būti pasitraukę į kitą lygį, tačiau vienas kitas gali būti užsilikęs, tad būk arčiau žemės. Prieš žengdamas į kitą lygį, pasuk į kairę — čia rasi nutiestą po tiltu taką. Eik juo ir rasi XM16E1, pentazemino ir MK22 šaudmenų. Skubėk, nes čia tuoj sugužės labai daug priešiškų jėgų. Stenkis greitai nusigauti iki kito lygio.

RASVET

Galimi du šios vietovės įveikimo būdai. Arba slink kairiąja puse ir atlik labiau konfrontacinį priėjimą, arba sėlink dešiniąja puse ir sutik tik vieną sargą. Beje, ant apleisto ir apgriuvusio namo tupi keletas paukščių — juos galima sugauti gyvus.

Kairėje pusėje judėk palei tvorą ir prašliaužk pro skylę sienoje. Pateksi į platformą, kuri yra žemiau nei jau matytos kopėčios. Sienoje rasi skylę, o joje — vieną paslėptą varlę. Čia prasidės pats smagumas. Sargai turėtų pastebėti Sneiką, todėl geriau grįžk į dešiniąją pusę. Dešinėje pusėje taip pat stenkis būti arti tvoros, kol prieisi dešiniąją pastato pusę. Čia pamatysi kopėčias, jomis užlipk ant stogo. Užlipęs ant stogo, atsigulk prie raudonųjų durų — turėtum išvysti vaizdo intarpą. Beje, vaizdo intarpo nematysi, jeigu bus sukeltas aliarmas. Todėl geriau pasirūpink, kad niekas tavęs neieškotų. Po vaizdo intarpo galėsi niekieno nekliudomas bastytis po visą teritoriją. Prašliaužk po pastatu ir paieškok šiaurės rytiniame kampe paslėptų pelės spąstų. Čia gali prisigaudyti ir žiurkių, ir gyvačių. Grįžk į Dolinovadno, ten išvysi kitą filmuką.

Dabar teks pasigydyti. Lūžusiems kaulams naudok įtvarą ir tvarstį. Įpjovimus gydyk dezinfekcinėmis ir kraują stabdančiomis priemonėmis, tvarsčiais ir siūlais žaizdoms siūti. Tada jau vėl gali stoti į kovą.

DREMUCHIJ RYTAI

Pirmiausia pasikeisk savo maskuotę ir pradėk šniukštinėti po visą teritoriją. Kairėje, po krūva medienos, rasi dar vieną varlę. Išeidamas iš šios vietovės išvysi vaizdo intarpą.

Sneikas pameta visus savo ginklus, tad tenka grįžti į Dremuchij šiaurinę dalį, tik šįsyk — be jokių specialių ugnies galių. Priėjęs tiltą, nusileisk žemyn iki olos po tiltu. Čia turėtum rasti lietaus maskuotę ir dūminę granatą. Beje, netoliese paslėptos dar trys varlės. Viena iš jų yra ant šiaurės rytinio tilto polio. Susirink jas dabar, nes paskui į šią teritoriją nebepateksi.

RASVET

Ši teritorija saugi — jokių priešininkų. Laiptelių viršuje rasi AK-47 šautuvą. Įsijunk pirmojo asmens matymą ir po laiptais pamatysi dar vieną paslėptą varlę. Namo viduje, į kairę nuo kambario, kuriame buvo profesorius, rasi kartoninę dėžę A. Ji bus ant kitų dėžių. Šiaurės rytuose, ties vartais, aptiksi šiek tiek vabalų sulčių. Kambaryje, kuriame buvo laikomas mokslininkas, rasi minų detektorių. Įėjęs į kambarį, atidaryk užrakinamą spintelę ir pasiimk naktinio matymo žiūronus. Išeik pro raudonąsias duris ir pamatysi vaizdo intarpą.

Stebėdamas reginį, paspausk R1, kai to paprašys, ir pamatysi, kas iš tikro domina Sneiką, kol jis kalbasi su savo bendrininke. Ji palieka Sneiką ne vieną — su aštuoniais priešininkais. Čia ir bus tavo pirmosios treniruotės — visus priešininkus turėsi nukauti vienas pats. Lengviausias būdas būtų toks: palįsk po lova ir lauk, kol priešiškos jėgos įeis į kambarį. Išmesk smūginę granatą tuo momentu, kai žalos galima pridaryti daugiausiai. Tada pribaik apstulbusius kareivius su savo AK šautuvu. Dar vieną priešininką gali nušauti pro langą, jeigu užlipsi ant lovos. Keliais šūviais atsidaryk rakinamą spintelę ir pasiimk žiūronus.

Užlipk ant lovos ir nerk pro langą. Tada užlipk kopėčiomis, esančiomis prie namo šono, ir bėk prie tavęs tykančio snaiperio. Tiesiog nustumk jį žemyn, ir jis mirs. Būdamas šitoje vietoje galėsi pribaigti ir likusius priešininkus. Būtinai pasižiūrėk į kitą namo pusę — ten turėtum išvysti piešinį su zombio veidu. Vienas priešininkas tyko tavęs kairėje žemėlapio pusėje. Pasiimk dūmų granatą prie kairiojo namo krašto ir AK-47 šaudmenis, esančius kopėčių viršuje. Atsimink, jog statinės šiame lygyje sprogsta nuo vieno šūvio, todėl stenkis nesinaudoti jomis kaip priedanga. Atvirkščiai, pasinaudok šia situacija kovodamas su priešininkais. Kai susitvarkysi su paskutiniuoju blogiuku, išvysi vaizdo intarpą.

CHYORNYJ PRUD

Šiame lygyje Sneikas plaukdamas neteks daug ištvermės. Todėl prieš ryždamasis avantiūrai paplaukioti vandens paviršiumi, susigaudyk keletą gyvačių. Už kelių pėdų į kairę, vandenyje, paslėpta dūminė ir balto fosforo granatos bei AK-47 šaudmenys.

Kairėje šios vietovės pusėje yra mažytis įėjimas, kuris veda prie kelių rąstų, kuriuos Sneikas gali praplaukti paniręs po vandeniu. Kitoje pusėje yra MK 22 šaudmenys ir granata. Plauk į kairę iki salos, kurioje rasi garsinę granatą ir M1911A1 šaudmenų. Užlipęs pylimu, rasi medį, į kurį galima įlipti. Užlipęs ant šakos paspausk Trikampį ir užkibsi ant virvės, pririštos prie šakos. Šalia šios virvės rasi kitą, tik jau kabančią žemiau. Nušok iki jos ir nusileisk ant žemės. Čia gali rasti ir krokodilo skrybėlę. Šiaurinėje žemėlapio dalyje teks nerti po vandeniu, nes ten yra paslėpta povandeninė varlė. Šiaurės rytuose, taip pat po vandeniu, paslėpta Ga-Ko maskuotė ir keletas *Chaff* granatų. Būk atidus žengdamas į kitą lygį — čia bus paslėpti spąstai: patraukus paslėptą virvelę, tave nublokš spygliuotas rąstas. Nepamiršk ir medicinos — kiekvieną kartą lįsdamas į vandenį pasidengsi parazitais, kuriuos labai lengva nudeginti cigaru. Beje, žaizdas reikia išsigydyti.

BOLSHAYA PAST PIETŪS

Šioje zonoje prašliaužk pro elektrinę tvorą dešinėje. Tada apsiginkluok žiūronais arba minų šlavėju, kol rasi įtrūkusią sieną. Būk atsargus — kitoje pusėje tave pasitiks šuo ir jo šeimininkas. Eik į dešinę, nes kairysis takas niekur neveda. Palei dešinę sieną rasi atbrailą. Toliau tavo kelyje vėl elektrinė tvora, tik šįsyk saugoma dviejų sargų. Nukovęs juos, įveik ir tvorą. Eik palei ją, kol prieisi sieną. Tada netoliese rasi tuščiaviduri medžio kelmą, o jame — šokolado spalvos uniformą.

BOLSHAYA PAST BAZĖ

Gali rinktis: eiti į bazę dešiniuoju arba kairiuoju taku. Šioje dalyje turėsi daug galimybių praturtinti savo inventorių. Pasuk į kairę ir tyliai nukauk patruliuojantį sargą, tada dar vieną, esantį bokštelyje. Kairėje, tranšėjose, yra takelis, kuris veda prie atsargų pašiūrės, esančios žemėlapio šiaurėje. Atkreipk dėmesį į mažytę pašiūrę, esančią į kairę nuo pačios bazės. Po ja rasi keletą dūminių granatų. Viduje rasi RC pagalbininką, pelių spąstus ir racioną. Po lūšna yra ir garsinė granata. Į kairę nuo per vidurį esančio namo yra mažytė lapės ola.

Joje rasi sniego maskuotę veidui. Šiaurinėje dalyje esančioje troboje rasi *TNT*. Centriniame pastate su lovomis pasiimk SP šaudmenų, pelių spąstus ir MK 22 šovinių. Prieš pagrindinį pastatą yra kopėčios, kuriomis užlipęs ant stogo pasiimsi vandens maskuotę. Biure, po stalu, pasiimk dar vieną varlę.

BOLSHAYA PAST CREVICE

Čia prieisi siaurą tarpeklį, kuriame teks susikauti su Ocelotu. Jis bandys pasislėpti už trijų skirtingų barjerų, laikas nuo laiko išlįsdamas ir šaudamas į Sneiką. Kai tik jis išlįs, šauk į širšių lizdą jam virš galvos, tada jis taps paprastu taikiniu. Per daug nesistenk slėptis, nes Ocelotas vis viena sugebės į tave pataikyti. Jei jau nusprendei naudoti galingus ginklus (pavyzdžiui, AK–47), jis įsakys savo vyrams miške atakuoti tave. Todėl siūlome pyškinti su MK22, nes tik taip sugebėsi lygiai kovoti.

CHERNOYA PESCHERA CAVE BRANCH

Po kovos tu nukrisi į didelį urvą, pilną vandens. Dugnas padengtas maistingaisiais krabais, todėl užsidėk žiūronus ir pirmyn į medžioklę. Prieik prie vandens ir nerk į jį, nes po vandeniu yra koridorius. Nors jis niekur neveda, ten rasi dar praversiantį racioną. Grįžk į sausumą ir eik iki kambario, kurio viršuje yra vandens tunelis. Dešinėje taip pat yra tunelis, kuriame rasi skeletą, granatą ir šiek tiek šaudmenų. Dabar nušliaužk iki kambario su kriokliais. Po kriokliais yra deglas. Viename iš tunelių rasi bateriją ir dar šiek tiek šaudmenų. Tada paršliaužk kitu tuneliu atgal.

Teks sugrįžti į kambarį su kriokliais ir eiti baterijų link, tik šįsyk laikykis sienos ir rasi dar vieną tunelį. Jo gale pasiimsi serumo ir *c–med* medicininę pakuotę. Grįžk iki pirmojo tunelio ir eik iki atbrailos, ant kurios bus paslėpti naktinio matymo žiūronai ir AK–47 šaudmenys. Vėl grįžk prie krioklių ir nusigauk iki jų viršaus. Čia rasi didelę salę vabalų sulčių joje, bei AK–47 šaudmenų.

CHERNOYA PESCHERA CAVE

Kitoje olų rinktinėje, dešinėje, rasi koridorių, kuris nuves prie M37 šautuvo. Prašliaužk po atbraila ir įeisi į tunelį. Praėjęs sniego baltumo kambarį, tunelyje rasi dar AK–47 šaudmenų. Ties įėjimu į pagrindinį koridorių, po dešine, paslėptas medicininis paketas.

THE PAIN
Lengviausia įveikti šį bosą būnant vandenyje. Kodėl? Ogi todėl, jog vandenyje labai lengva išvengti daugumos atakų. Geriausias ginklas — AK-47, tačiau tik tuo atveju, jeigu boso nedengia vapsvos. Granatos nenaudingos, nes vapsvos surinks jas ir atneš atgal prie tavęs. Šis bosas sugeba atlikti keletą veiksmų, kurių reikėtų ypač pasisaugoti. „Tommy Gun" reiškia, jog jis šaudys labai greitai ir ne bet kuo, o vabalais, todėl geriausia palaukti po vandeniu arba pasislėpti už akmens. Boso granatos atims daugiausia jėgų, todėl vos išgirdęs ji šaukiant „Granata!", judėk, nes kitaip labai skaudės. Kai bosui bus likę mažiau nei pusė jo gyvybės, jis pradės atakuoti iš naujo. Kai jis susidvejina, šaudyk į abu, kol išsklaidysi vapsvas. Pasistenk išsigydyti savo žaizdas, nes kitaip pavargsi šiai kovai dar nesibaigus. Lengviausia tai padaryti plaukiant atokiau nuo boso atakų.

Įveikęs šį priešą, atkreipk dėmesį į didžiausią skylę, pro kurią krenta saulės spinduliai — čia rasi varlę. Tada tęsk savo žygį olomis. Raudonoje zonoje atsinaujinsi savo šaudmenų atsargas visiems ginklams, tačiau saugokis ašmenų tarp dėžių. Atsisukęs pamatysi atbrailą, ant kurios bus dar viena varlė. Ant grindų rasi ir vaisių, kurie pasitarnaus ne tik kaip maistas, bet ir kaip vaistas žaizdoms gydyti.

PONIZOVJE PIETŪS
Išėjęs iš olų, pateksi į mangrovės klampynę. Prieš eidamas į pačią klampynę, pasisuk į kairę ir pasiimk dar vieną paslėptą varlę. Tada plauk tako tiesumu, kol galėsi įeiti į *Ponizovje West*, esantį tau po kaire. Šioje zonoje yra keletas sargų ir patrulis, tačiau visus juos labai lengva įveikti. Prie doko yra grotelės, kurios nuves prie paslėptos varlės. Užlipk ant doko kairiąja puse ir susirink šaudmenis iš visų trijų laivelių. Už doko, prie dėžių, rasi paslėptų daiktų. Įeik pro dešiniąsias duris ir pasiimk *Dragunov Sniper* šautuvą, keletą granatų ir šiek tiek šaudmenų. Panaudok turimą *TNT*, kad rusų kariams liktų kuo mažiau atsargų. Tada sugrįžk į Ponizovje pietinę dalį, tik šįkart pasuk į kairę. Čia galėsi įeiti į sandėlį. Pažiūrėjęs vaizdo intarpą, snaiperio šautuvu nukauk visus matomus priešus. Prie doko esančiose valtyse ir net po vandeniu yra šaudmenų. Atsigręžęs atgal, prie vandens vartų pamatysi dar vieną varlę — ji bus ant kairiojo polio.

Patekęs į sandėlį, eik iki salės, kurioje rasi daug dėžių. Pietinėje kambario dalyje rasi binto ir dykumos maskuotę, o vos išėjęs — keletą medicininių paketų. Kai tik kambaryje esantys sargai įjungs pavojaus signalą, jiems į pagalbą atskubės neperšaunamomis liemenėmis pasipuošę kariai. Labai pasistengus ir esant arti priešininko, galima pataikyti pro mažytes akių skyles šarvuose. Šiaurinėje šio kambario dalyje yra laiptai, o jų viduryje — keletas naudingų dalykų. Užšok ant dėžių ir pasiimk dar vieną inventorių praturtinsiantį daiktą. Jeigu atsistosi ant dėžių, esančių kairėje, pietuose, ant lubų pamatysi varlę. Beje, su savo TNT gali išsprogdinti ir maisto atsargų slėptuvę, esančią antrame šio kambario lygyje.

GRANINY GORKY PIETŪS
Laiptų viršuje vėl išvysi džiungles. Pasinaudok žiūronais, nes šioje zonoje daugybė spąstų. Dešinėje pusėje yra kalva, ant kurios keletas medicininių ryšulių. Kairėje pusėje rasi paslėpto triušio ėdesio. Per vidurį, ties laidais, rasi knygą, skirtą tik vyrams. Išėjimas iš šio lygio yra visai per vidurį, tik kitoje pusėje.

GRANINY GORKY LAB, EXTERIOR
Laboratorija aptverta elektrinėmis vielomis, tačiau kairėje pusėje yra mažytis plyšys. Pasinaudok juoda maskuote, kuri turi geriausią

Kai tik pateksi į vidų, pasikeisk maskuotę į mokslininko drabužius. Beje, nusivalyk veidą. Atrodydamas kaip eilinis mokslininkas nesukelsi įtarimo sargams. Tik neatsitrenk į nieką, nes tada tave palaikys įsibrovėliu. Iš kiemo, į kurį patekai šliauždamas anga, užlipk į antrą aukštą. Šiaurinėje salėje yra vonia ir skaitykla. Čia taip pat yra ir kambarys su spintelėmis; jame gali pasislėpti. Dviejose spintelėse yra šaudmenų tavo AK-47 ir M1911A1 ginklams. Beje, šiame kambaryje yra durys, pro kurias gali išeiti į lauką. Eik į vakarus, kol prieisi balkoną, iš kurio galėsi apžiūrėti visą pirmąjį aukštą. Eik toliau tuo pačiu taku iki durų, pro kurias pateksi į lauką ir rasi dar vieną knygą. Pro kitas duris pateksi į kambarį, kuriame yra keletas vertingų daiktų.

reitingą šioje vietovėje. Kairėje pastato pusėje pasiimk supresantą, o tada jau gali atakuoti sargus. Beje, šį daiktą gali naudoti tik kartu su MK22, spausdamas apvalų mygtuką. Kol prieisi duris, esančias pastato dešinėje, turėsi nukauti du sargus ir šunį. Pabelsk į duris ir bėk pasislėpti. Viduje buvęs sargas išeis apžiūrėti aplinkos. Tada jau belieka patekti į vidų.

Kitoje zonoje sutiksi tris patruliuojančius sargus. Durys yra pastato viduryje ir, beje, visai netoli nuo vietos, kurioje dabar stovi. Dešinėje yra takas, kuris veda prie atsargų slaptavietės. Čia rasi šaudmenų, TNT ir XM16E1 ginklą. Netoliese yra pastatas su medinėmis durimis. Pažiūrėk pro langą ir išvysi varlę. Nusėlink iki kairiosios pastato sienos, čia rasi miną ir dūminę granatą. Netoliese rasi mažą angą, pro kurią gali išliaužti į pastato vidų.

Grįžk į pirmąjį aukštą ir įeik pro duris, esančias priešingoje pusėje nei tos, kurios veda į lauką. Šiame kambaryje rasi aibę medicininių daiktų: tvarsčių, serumo ir t.t. Nepamiršk patikrinti spintelių. Dabar nusileisk laiptais į rytinę rūsio dalį. Pirmajame mažame kambarėlyje rasi šaudmenų ir priešnuodžių. Eik iki atidarytos kalėjimo celės ir palįsk po lova. Čia rasi mažą angelę, kurioje labai lengva pasislėpti. Kitose dviejose celėse yra pelių spąstų, o trečiojoje — dar viena paslėpta varlė.

Sugrįžk į pirmąjį aukštą ir įeik pro duris, esančias į šiaurę nuo koridoriaus. Pro jas pateksi į didesnį kambarį su laiptais į rūsį. Pirmajame mažame rūsio kambarėlyje rasi dujų. Įėjęs į kambarį su televizoriumi, būk atidus — mokslininkas negali pamatyti tavo

veido, nes tada jis iškvies apsaugą. Šiaurės vakariniame kambario kampe yra spintelė, kurioje rasi nosinę. Tai vienintelis ginklas, kurį gali panaudoti, kai vilki mokslininko drabužius. Kitoje zonoje yra daug vienviečių kambarių, kuriuose dirba mokslininkai. Juose rasi keletą vertingų daiktų. Išėjęs pro duris, pamatysi vaizdo intarpą.

Vėl sandėlis. Nauja tavo užduotis — sugrįžti į pietinę *Graniny Gorky* dalį ir raktu–korta atidaryti duris, kurios iki šiol buvo uždarytos. Išėjęs iš laboratorijos, pateksi į mišką, kuriame sutiksi...

THE FEAR

Prieš prasidedant šiai kovai, „išsilaižyk" savo žaizdas. Tada pasinaudok terminiais žiūronais. Tik taip sugebėsi aiškiai matyti savo priešininką ir spąstus, kurių šioje zonoje begalė. Priešininkas šokinės nuo medžio ant medžio, kartais nustodamas tave atakuoti. Geriausia būtų atsistoti per vidurį, nes tik taip sugebėsi matyti savo priešininką, kad ir kur jis nusileistų. Kai tik jis sustoja ant vienos iš šakų, paleisk trumpas savo automato šūvių serijas į jį. Jei pamesi jį iš savo akiračio, palakstyk po apylinkes su žiūronais. Nepamiršk ištraukti strėlių iš savo kūno, jeigu į tave pataiko. Nepatartina atakuoti priešininko su MK22 ginklu, nes jis labai greitai atgauna jėgas. Nebent sugebėsi šaudyti labai greitai. Jeigu tau tai pavyks, po kovos gausi voro maskuotę.

Sugrįžęs į sandėlį, nukauk sargus ir eik pro duris, kurios iki šiol buvo užrakintos. Išėjęs į mišką, pasinaudok žiūronais ir rasi knygą. Kitoje dalyje, kuri pavadinta Svyatogomyj West, daug žolėse pasislėpusių sargų. Pasisaugok kairėje pusėje esančių paslėptų spąstų. Eik į šiaurę ir pasuk į kelią, kuris veda į rytus. Patekęs į kitą zoną (*Svyatogomyj East*), pasuk į dešinėje esantį keliuką. Jis nuves tave iki medinio namo, apsupto bokšteliais. Laikykis kairiosios pusės ir eik į šiaurę. Patekęs į pašiūrę, pasiimk visko, ko tik nori, ir nieko nepalik — pasinaudok savo TNT. Tada palįsk po dideliu namu ir rasi duris, pro kurias pateksi į kambarį, iš kurio galėsi pasiimti ir M63 ginklą. Beje, gali užlipti medžiu, esančiu už šio namo, iki stogo. Nuo stogo bus lengviau nukauti priešininkų sargus. Pagrindiniuose namo kambariuose slepiami dideli kiekiai šaudmenų. Kambaryje su gultais nepamiršk pasižvalgyti po lovomis. Be to, ant knygų lentynos paslėpta varlė.

THE END

Grįžk į vakarinę dalį ir šįsyk pasuk į dešinę, pateksi į pietinę Svyatogomyj dalį. Čia pasiruošk akistatai su bosu. Ši kovos vieta yra tokia didelė, jog susideda net iš kelių atskirų zonų. Išstudijuok žemėlapį ir išsiaiškink visas galimas snaiperio pozicijas. Tai ir bus vienintelės vietos, kuriose įsikurs tavo priešininkas. Aptikęs bosą (sužeidus jį arba panaudojus visus ginklus), jo pozicijos žemėlapyje bus pažymėtos raudona spalva. Naudojant sonarą kartu su žiūronais, galima aptikti varžovą netgi jam keičiant pozicijas. Tačiau jeigu nesugebėsi judėti pakankamai slaptai, bosas tave aptiks ir paleis keletą strėlių. Nepamiršk peiliu išsitraukti strėlių, nes kitaip tavo jėgos pamažu išseks. Jeigu nenori ilgai ir nuobodžiai terliotis su šiuo priešininku, tiesiog šauk į jį iš garsaus ginklo. Kai tik boso pozicijos pažymimos raudona spalva, bėk jo link ginkluotas galingu ginklu. Prispaudęs jį į kampą, priversi jį keisti poziciją. Tada tiesiog užsidėk terminius žiūronus ir sek karštomis priešininko pėdomis iki kitos jo pozicijos. Beje, bosą gali išgirsti naudodamasis mikrofonu. Tiesiog atsisuk į tą pusę, kurioje jis galėtų būti, ir išsiaiškinsi, ar tavo spėjimai pasiteisino. Boso pozicijas pasiekti pavyks irgi ne visada, todėl teks rasti kelią jo link net iš kitos zonos. Jeigu tau pavyks įveikti priešininką jo neužmušus, atiteks ir keletas ginklų.

Kai tik jis pradings miško glūdumoje, tavo žemėlapyje atsiras nauja vietovė. Įeik į tunelį su kopėčiomis. Prieš lipdamas kopėčiomis, atsisuk į įėjimo pusę ir pamatysi dar vieną paslėptą varlę. Kopėčių viršuje yra serumo ir dūminė granata. Šioje kalnuotoje vietovėje panaudok šokolado spalvos maskuotę ir įsikibk į uolas, esančias kairėje. Pasistenk čia išvengti priešininkų, nes jie ginkluoti RPG ginklais.

KRASNOGORJE MOUNTAINSIDE

Šioje vietovėje pasistenk neatkreipti sargų dėmesio į save, nes jie į pagalbą pasikvies malūnsparnį, kurio ginkluotės niekaip neįveiksi. Už kelių kalnelių dešinėje yra keletas mažų urvų, kuriuose rasi šaudmenų beveik visiems savo pagrindiniams ginklams. Vingiuojančiame take yra labai daug vietų, kur prireiks ropojimo pamokų, tačiau duobėse rasi ir nemažai įvairių gėrybių. Beje, tokiose vietose galima labai lengvai pasislėpti. Savo kelyje sutiktus priešininkus lengvai nublokši žemyn. Pačiame vingiuoto keliuko gale pasuk į kairę ir pateksi į puikią vietą snaiperio pozicijai. Iš čia galėsi nukauti priešininkus, kurie saugo įėjimą į kalną. Čia tau taip pat turėtų pavykti pasiimti varlę, kuri tupi virš saugyklos. Pasiimk viską, ko tau gali prireikti iš saugyklų, ir nepamiršk prieš eidamas į naują zoną susprogdinti priešininko atsargų.

KRASNOGORJE MOUNTAINTOP

Prieš įeidamas į šią zoną, pasuk į dešinę ir eik iki pat galo, tada pasižiūrėk į apačią — čia vėl rasi paslėptą varlę. Pašniukštinėk dar dešiniojoje pusėje, kol rasi lūšnelę. Pasiimk atsargas ir iššliaužk per lūšnos gale esančią skylę. Įeisi į tunelį, iš kurio pateksi prie atsargų kambario. Apiplėšk kambarį ir susprogdink visą pastatą, tada įeik į kitą tunelį. Eik grioviu iki pat kalno viršaus ir prieisi duris. Vaizdo intarpas. Rinkdamas daiktus, sugrįžk tuo pačiu keliu iki paskutinės vietovės. Griovys, kuriuo užlipai iki kalno viršaus, dabar jau yra saugomas patruliuojančių priešininkų su liepsnosvaidžiais. Šie ginklai pridaro daug žalos, todėl pasistenk nukauti varžovą, kol jis nepanaudojo ugnies. Pasižiūrėk į žemėlapyje pažymėtą „X" ženklu įėjimą į tunelius.

THE FURY
Kol eini tuneliu, susirink visus ten besimėtančius daiktus, ypač tepalą ir tvarsčius. Kai išeisi iš koridoriaus, dešinėje bus statinės, kurias susprogdinęs galėsi pasiimti bateriją. Kova su šiuo bosu vyksta keliose salėse. Jis gali pripildyti visą kambarį ugnimi, todėl pasistenk nuspėti, kada jis atakuos ir kuo greičiau dink iš jo akiračio. Dešinėje pusėje yra keletas statinių, kuriomis gali pasinaudoti kaip labai lengvu ginklu kovodamas su savo priešininku. Šokinėk ir ridenkis — daryk viską, kad išvengtum priešininko ugnies atakų.

GROZNYJ GRAD SOUTHWEST
Kita zona — visiška žemuma, kurioje pristatyta traukinio vagonų. Kairėje yra laiptai, po kuriais rasi šaudmenų. Po traukinio vagonais taip pat pilna įvairiausių daiktų, tačiau geriausia būtų prašliaužti pro skylę, esančią rytinėje sienoje. Taip pateksi į *Groznyj Grad Southeast* vietovę. Čia palįsk po šiauriniu vežimu ir pašalink sargą. Eik vėl į rytus ir rasi alėją tarp sienos ir šiaurinio pastato. Nukovęs alėjoje sutiktą sargą, pasiimk kartoninę dėžę C. Tada įkrisk į mažą ertmę, esančią šiaurinėje pastato pusėje, ir šliaužk į šiaurę.

GROZNYJ GRAD NORTHEAST
Tunelis, kuriuo šliuoži, turi mažą atšaką į kairę, o ten — dar viena varlė. Patekęs į lauką, eik į pietus. Už atsargų kambario kampo neutralizuok sargą ir pasiimk visas gėrybes iš pastato vidaus. Tada pasistenk susprogdinti atsargų pastatą ir eik į vakarus, kol rasi duris. Patekęs į vidų, pasinaudok mokslininko drabužiais. Pirmojo aukšto kairėje yra tamsus kambarys, kurio užraktą įveiksi tik su tam tikru savo radijo siųstuvo nustatymu. Pasistenk gauti informacijos iš sargų ir sužinosi, jog reikiamas dažnis yra 148.13. Patekęs į vidų, išvysi kitą kambarį, kuriame rasi skorpioną, dar vieną 32 kalibro ginklą. Pirmojo aukšto skaitykloje rasi dar vieną knygą.

Pareigūnas Raikovas lauks tavęs antrajame aukšte, prie spintelių, tačiau tik tuo atveju, jeigu nebus jokių pavojaus signalų. Jeigu jau atsitiko taip, kad nesugebėjai ateiti iki čia pakankamai tyliai, pareigūną rasi pirmojo aukšto vonios kambaryje. Tavo užduotis — nunešti (pareigūnas turėtų būti be sąmonės) Raikovą į antrajame aukšte esantį kambarį su spintelėmis. Kadangi aplinkui zuja daugybė žmonių, ši užduotis bus viena iš sunkesnių. Būtų daug kartų lengviau, jeigu prieš nešdamas Raikovą į antrąjį aukštą susidorotum su visais, esančiais pirmajame aukšte. Nužudyti jų nereikia, tiesiog palik gulinčius be sąmonės. Pasistenk, kad tavęs niekas nepamatytų kambaryje kartu su Raikovu, nes kitaip neišvysi vaizdo intarpo. Jeigu tau pavyko išlikti nepastebėtam, o pavojaus signalas taip ir nebuvo įjungtas, Raikovą rasi antrajame aukšte. Tada tau tereikės saugotis ilganosio mokslininko, kuris darbuojasi antrame aukšte.

NORĖDAMAS IŠEITI IŠ KALĖJIMO, GALI PASIRINKTI VIENĄ IŠ KELIŲ BŪDŲ:
Pirmasis: įėjęs į vaistų meniu sukis ratais ir, kai tik grįši į žaidimą, tave supykins. Sargas ateis išvalyti tavo jovalo, tad čia jau nesnausk, o tiesiog pasinaudok patogia proga ir susidorok su juo.

Antrasis: kol žiūri vaizdo intarpą, kuriame Sneiką muša, paspausk R1 ir pamatysi laikomą ženklą su užrašu „144.75". Tai tau pagelbės atsidaryti celės duris pačiam. Tik nepamiršk pasiimti šakutės nuo grindų — ją galėsi panaudoti kaip ginklą.

Trečiasis: sargas atneš tau maisto. Atstumk maistą ir sukelsi diskusiją. Tada paspausk R1, kai pradės rodyti vaizdo intarpą.

CAPTURED

Šiaurės rytuose rasi biurą, kuriame atkreipk dėmesį į stalą: ant jo bus keletas įdomių žurnalų, o po stalu — dar viena paslėpta varlė. Griebk revolverį. Pietrytiniame kambaryje tavęs laukia sargas ir medicinos priemonės. Kai tik išeisi į lauką, eik tiesiai į pietus, tada palei pietinę sieną pasuk į vakarus, kol prieisi angą sienoje, pro kurią teks prašliaužti. Pro šią angą pateksi į *Graznyj Grad Northeast*. Laikykis vakarinės sienos, ir praėjęs kažkokius kablius, pasieksi raudonas duris. Pro jas pateksi į Graznyj *Grad Northwest*. Dabar būk šalia rytinės sienos ir eik į šiaurę. Truputį paėjęs, pamatysi miegantį šunį, kuris saugo kanalizacijos vamzdžius. Pasistenk jo vengti, prašliaužęs po vamzdžiais, pasieksi įėjimą. Kai pateksi į vamzdį, slink į šiaurę. Jeigu įstrigsi, paieškok mažų angų, kuriomis galėsi palįsti po siena. Pirmoje zonoje (ta, kuri su vandeniu) nerk gilyn, nes ant dugno daugybė įvairiausių medicininių priemonių. Išlindęs iš vamzdžio, pamatysi dar vieną vaizdo intarpą.

THE SORROW

Apsirenk generolo drabužiais ir pro duris įeik į atsarginių patalpų pietvakarinę dalį. Paėjęs sale, išvysi ilgą vaizdo intarpą. Šiame filmuke yra paslėpta mažytė užuomina, kaip reikėtų įveikti šį priešininką. Vienintelis būdas tai padaryti — mirti; bežiūrint mirties vaizdo intarpą, paspausti R1. Tada Sneikas išgers gyvybę grąžinsiančią atgimimo piliulę. Be tokios technikos tau nieko nepavyks nuveikti — tiesiog kankinsies baimės pasaulyje.

TIKHOGORNYJ

Jeigu prieš čia patekdamas išsitraukei siųstuvą, šioje zonoje nieko nebus. Prabudęs turėsi eiti prieš srovę. Perbridęs upę, pasuk į šiaurę. Priėjęs krioklį, nerk į gylį ir pasiimk ant dugno gulinčią kabuki veido maskuotę. Palindęs po kriokliu, išvysi kitą vaizdo intarpą. Po jo tiesiog eik keliu rinkdamas viską, ką randi. Pačioje pabaigoje nepamiršk pasiimti kartoninės dėžės B. Tada įeik per kairėje esančias duris ir pasiimk racioną bei MK22 šaudmenų. Užlipęs kopėčiomis, pateksi į kitą zoną.

GROZNYJ GRAD NORTHEAST

Ir vėl turėsi prasibrauti iki laboratorijos. Lengviausiai tai pavyks atlikti grįžus iki šiaurės rytuose esančio tako ir pasinaudoti juose esančiais tuneliais. Patekęs į laboratoriją, nepamiršk persirengti — pasikeisk savo drabužius į mokslininko uniformą. Užlipęs laiptais įeik į spintelių kambarį. Čia rasi spintelę, pažymėtą raudona juostele, o joje — pasalūno uniformą ir *Metal Gear Solid 2* plakatą. Spintelėje, kuri yra priešais raudonąją, rasi kitą uniformą. Išeik pro pietuose esančias duris ir pateksi į sandėlį. Čia tau teks išdėlioti C3. Šioje zonoje yra keturi tankai — du iš jų rasi prie šiaurinės sienos, kitus du — ant viduryje esančios platformos viršaus. Apsivilk antrojoje spintelėje rastą uniformą ir po šią zoną galėsi vaikščioti niekieno nekliudomas. Kitas šios zonos įveikimo būdas — beveik visus sargus ir mokslininkus teks palikti gulinčius be sąmonės. Kai tik išdėliosi C3, pamatysi vaizdo intarpą.

VULGAN

Šio priešininko pagrindinis ginklas yra sprogInėjantys žaibai. Kai tik jis įsikrauna elektros energija, vaizdas tampa šviesiai melsvas. Kai priešininkas įsielektrina, jo įveikti beveik neįmanoma. Jeigu laikysi kokį nors ginklą, priešininko paleisti žaibai būtinai pataikys į jį. Kovoti reikėtų tokiu principu: suviliok priešininką savo ginklu. Kai jis šaus, paslėpęs ginklą bėk į šalį nuo šūvio. Po atakos priešininkas kurį laiką būna pažeidžiamas — tada ir pulk jį. Praverstų ir keletas tiksliai pataikytų granatų bei dūminių priemonių.

MOTOCIKLO GAUDYNĖS

Kadangi šioje zonoje turėsi pakankamai šaudmenų, naudok galingesnį ginklą (pavyzdžiui, AK–47). Vairavimą palik Evai, o pats susidorok su visais priešininkais, kurie bandys sustabdyti tavo motociklą. Po kelių atkarpų, pateksi į platesnį taką, kuriame tau bandys kliudyti keli priešininkų motociklai. Mėgink nušauti priekyje esančių motociklų vairuotojus, tik taip gali sukelti dideles avarijas, kurios nuostolių pridarys tavo priešininkams. Nešaudyk į Shagohad'ą, nes jo dabar vis viena negali sužeisti. Vos pervažiavęs tiltą, pasinaudok snaiperio ginklu ir pataikyk į reikiamą C4. Pasiklausyk, ką tau sako Eva, ir ieškok raudonos švieselės. Tada palauk, kol ji tau leis šauti į kairėje esantį C4 sprogmenį.

SHAGOHAD

Šią kovą gali labai greitai užbaigti — tereikia būti labai tiksliam. Pasiimk RPG ir atsimink, jog nuspaudus L1 galėsi lengviau pataikyti į priartintą taikinį. Beje, greitai nuspaudus R2, dukart pakrauni ginklą šaudmenimis be animacijos. Dėl šaudmenų kiekio nesijaudink — jų turi pakankamai. Pašauk jo vikšrus ir jis sulėtės, tada užbėk už jo. Tada šauk į jo įlinkusią dalį nugaroje, pridarysi daug nuostolių. Kai tik priešininkas paleidžia raketas į dangų, pasiimk AK-47 ir sušaudyk tas raketas dar joms esant danguje.

Antra fazė. Dabar Volgin'as stovi ant Shagohad'o viršaus ir bando pagauti Evą. Volginą sužeisti gali tik pataikęs jam į nugarą. Tai atlikti galima keliais būdais. Aplinkui yra keletas revolverinių bokštelių. Bėk prie jų. Kai tik priešininkas eis pro šalį, paleisk keletą apkabų į jį. Taip pridarysi šiek tiek nuostolių. Kitas būdas sužeisti priešininką — sužeisti didįjį Shagohad'ą su RPG į vikšrą ir taip jį trumpam sustabdyti. Tada labai greitai pasiimk snaiperinį šautuvą ir šauk Volgin'ui į nugarą. Nepamiršk, kad pasinaudojęs revolveriniu bokšteliu, supykdysi savo priešininką, ir jis jį sunaikins. Kai tave vysis Shagohad'as, sustok ir bėk jo link. Pribėgęs kuo arčiau, gulkis ant žemės tarp jo kojų. Kai tik atsidursi kitoje jo pusėje, atsisuk į priešininką ir šauk su snaiperiniu ginklu.

Ir vėl tas pats — motociklas. Šaudyk į priešininkus, o vos išgirdęs Evos žodžius, sunaikink priekyje esančias kliūtis.

TRAUMA

Kadangi tu ir Eva po susidūrimo esate sužeisti, nepamiršk parodyti visų savo medicinos mokslo žinių. Eva seks tau iš paskos, jeigu nuspausi Trikampį. Ji sužeista, todėl jos jėgos vis mažės, pasistenk prisirinkti kuo daugiau maisto. Po vaizdo intarpo jus pradės sekti keletas priešininkų. Pasistenk judėti į priekį kuo greičiau, nes tau ant kulnų lips nedraugiškai nusiteikę kareiviai. Pasižiūrėk į žemėlapį ir išsiaiškink, ką šioje zonoje tau reikia atlikti. Kitoje zonoje pasistenk būti kuo arčiau kairiosios sienos, nes tik taip sugebėsi atsidurti savo priešininkams už nugarų. Yra ir kitas kelias — tiesiog susikauk ir, žinoma, nugalėk juos. Dabartinis tavo tikslas — pasiekti ežerą.

THE BOSS

Šis bosas tikrai pavojingas. Jeigu prisileisi ją per arti, ji atliks keletą CQC judesių ir paliks tave nuginkluotą ir sužeistą. Beje, ji nepamirš iš tavęs atimti ir šiek tiek šaudmenų. CQC kovas gali laimėti tik nuolat spaudinėdamas atakos mygtuką. Jeigu jau prisileidai ją per arti, pasiimk peilį, kad ji iš tavęs neatimtų daug daiktų. Jeigu sugebėsi pakankamai gerai kautis CQC kovose, bosas nelis artyn ir liks prie įlankos. Galų gale jeigu ji ir bandys eiti į artimą kovą, tu sugebėsi apsiginti. Būdama toliau, ji slėpsis už medžių ir šaudys į tave. Labai naudingu daiktu šioje kovoje tampa terminiai žiūronai. Pastebėjęs ją už kurio nors medžio, pasinaudok savo snaiperiniu šautuvu. Tau tereikės dviejų taiklių šūvių, ir ji atsidurs ant žemės. Tada ji ims slapta artintis prie tavęs, o sušukusi kažką panašaus į „I'm coming", puls tave. Tuo metu pasiimk peilį ir į kovą.

Pastaba: Šioje zonoje yra keletas ypatingų gyvačių, kurios suteikia labai daug gyvybių. Jeigu įveiksi priešininkę tik su MK22, gausi dar ir pagrindinę maskuotę.

Įveikęs priešininką, pateksi į lėktuvą. Čia išvysi paskutinį vaizdo intarpą, kuriame Ocelotas žaidžia rusišką ruletę. Nuspausk R1 ir turėsi dar geresnį vaizdą. Dabar tik apsispręsk. Sveikiname! Tu įvykdei tau paskirtą misiją. Tu atskleidei dar vieną Metal Gear paslaptį. Už pergalę tau atiteks keletas daiktų, kuriuos rasi paslapčių skyriuje. Po kūrėjų pavardėmis rasi keletą garso takelių. Žaidime yra du tokie takeliai, todėl nustojus groti pirmajam neskubėk pabėgt, palauk dar ir antrojo.

PATARIMAI

KODAI, GAMEDUK

THE PUNISHER (PS2)

Klasikinis Punisher kostiumas
Sukurkite naują profilį ir įveskite NAILGUN kaip vardą.

90-ųjų Punisher kostiumas
Sukurkite naują profilį ir įveskite WOODCHIPPER kaip vardą.

Modernus Punisher kostiumas
Sukurkite naują profilį ir įveskite CEILINGFAN kaip vardą.

Kodų režimas
Sukurkite naują profilį ir įveskite V PIRATE kaip vardą. Viskas bus atrakinta. Taip pat galite gauti auksinio medalio rangą nurodytame lygyje, kad atrakintumėte atitinkamą kodą. Pastaba: negalima progresuoti žaidime su įjungtais kodais.
Beprotiškos mirtys: Lucky's Bar;
Ginklų spliteriai: Crack House;
Nesibaigianti amunicija: Pier 74 Revisited;
Nepažeidžiamumas: visi lygiai;
Nėra ginklo užtaisymo: Stark Towers;
Mirtis vienu šūviu: Ryker's Island;
Nesibaigiantis skerdynių režimas: Takagi Building.

TENCHU (PSONE)

„Atstatyti" sveikatą
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: Aukštyn (2), Žemyn (2), Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kvadratas, Trikampis.

Lygio pasirinkimas
Pasirinkite veikėją, tada misijos pasirinkimo ekrane laikykite R2 ir spauskite: Aukštyn (2), Žemyn (2), Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kvadratas, Trikampis.

Nešti iki 99 daiktų
Daiktų pasirinkimo ekrane laikykite L1 ir spauskite: Aukštyn (2), Žemyn (2), Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kvadratas, Trikampis.

Visi inventoriaus daiktai
Daiktų pasirinkimo ekrane laikykite R1 ir spauskite: Aukštyn (2), Žemyn (2), Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kvadratas, Trikampis.

Padidinti daiktų inventorių
Daiktų pasirinkimo ekrane laikykite L2 ir spauskite: Aukštyn (2), Žemyn (2), Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Kvadratas, Trikampis.

MEDIEVIL 2 (PSONE)

Sustabdykite žaidimą, tada laikykite L2 ir spauskite: Trikampis, Apskritimas, Trikampis, Apskritimas (2), Trikampis, Kairėn, Apskritimas, Aukštyn, Žemyn, Dešinėn, Apskritimas, Kairėn (2), Trikampis, Dešinėn, Apskritimas, Kairėn (2), Trikampis, Apskritimas, Žemyn, Apskritimas (2), Dešinėn.
PAL žaidimo versijoje žaidimo metu laikykite L2 ir spauskite: Kairėn, Aukštyn, Kvadratas, Trikampis, Dešinėn, Apskritimas, Aukštyn, Kvadratas. Tada sustabdykite žaidimą ir vėl spauskite Žemyn, kad prieitumėte prie kodų opcijų su nesibaigiančia sveikata, visais ginklais, lygių praleidimu ir nesibaigiančiais pinigais.

SYPHON FILTER 2 (PSONE)

Pabaigti lygį
Sustabdykite žaidimą, pažymėkite *Map* opciją, tada laikykite Dešinėn + L2 + R2 + Apskritimas + Kvadratas + X. Eikite į *options* ekraną ir pasirinkite *cheats*.

***Super Agent* režimas**
Sustabdykite žaidimą, pažymėkite *Weaponry* opciją, tada laikykite L2 + Select + Apskritimas + Kvadratas + X. Eikite į *options* ekraną ir pasirinkite *cheats*.

Kino teatras
Sustabdykite žaidimą, pažymėkite *Briefing* opciją, tada laikykite Dešinėn + L1 + R2 + Apskritimas + X. Eikite į *options* ekraną ir pasirinkite *cheats*.

***Expert* režimas**
Pavadinimo ekrane pažymėkite One Player opciją, tada laikykite Aukštyn + L1 + R2 + Select + Apskritimas + Kvadratas ir spauskite X.

MEDAL OF HONOR (PSONE)

Kodų režimas
Įveskite kaip kodą SMPSMDMILK. Jei teisingai įvedėte, Enigma mašina sumirksės žaliai, tada veskite kodą URLINGAMBE. Jei teisingai, mašina sumirksės žaliai. Taip atrakinsite visus daugelio žaidėjų režimo veikėjus bei *bonus* lygius, visus slaptus kodus, galeriją, istoriją ir kt.

Nepažeidžiamumas: MOSTMEDALS;
Nesibaigianti amunicija: BADCOPSHOW;
Greita ugnis: ICOSIDODEC;
Atspindintys šūviai: GOBLUE;
„Vielų" režimas: TRACERON;
American Movie režimas: SPRECHEN;
Captain Dye režimas: CAPTAINDYE.

GAMEDUK

BUDOKAI 3

Kaip su Goku kautis prieš Broly? Nukaunu Uub, tada žaidimas baigiasi.
Eligijus, Vilnius
Su Goku reikia antrą kartą pražaisti Dragon Universe, tada ir susikausite su Broly.

STAR OCEAN TILL THE END OF TIME

Negaliu prisijungti šių išradėjų: Gossam, Dejison, Rigel, Ansala. Kaip juos prisijungti?
Andrius, Rokiškio raj.
Kad prisijungti kiekvieną išradėjų yra specialios sąlygos:
Gossam – netikras jaunystės gėrimas;
Dejison – ultimate bomb;
Rigel – golden curry;
Ansala – Philosopher's Stone;

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

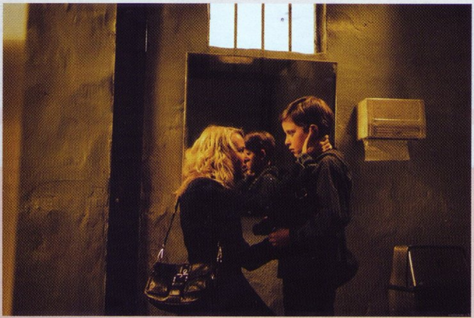
Dragon Arena
Niekaip negalima gauti Cell Jr. Prašyčiau tikslaus būdo.
Jevgenijus, Švenčionys
Reikia nugalėti Piccolo, kai jis įsiveržia į Dragon Arena. Kova tikrai sunki ir gali užtrukti ilgai.

SKAMBUTIS 2

The Ring Two (2005 JAV)

Mirtina vaizdajuostė vėl įtraukia į savo spąstus patiklius žmones. Grėsmingas vaiduoklis iš televizoriaus — Samara Morgan — sugrįžta!

Garsiojo siaubo filmo *The Ring*, tapusio tikra sensacija 2003 metais, tęsinys. Žurnalistė Reičelė Keler (jos vaidmenį atlieka „Oskaro" nominantė Naomi Watts) – tai pirmoje dalyje žuvusio reporterio mergina. Praėjus pusei metų po siaubingų įvykių, ji kartu su sūneliu (Davidas Dorfmanas) atvyksta į nuošalų kalnų miestelį, esantį Origono valstijoje. Čia ji įsidarbina vietos laikraštyje,

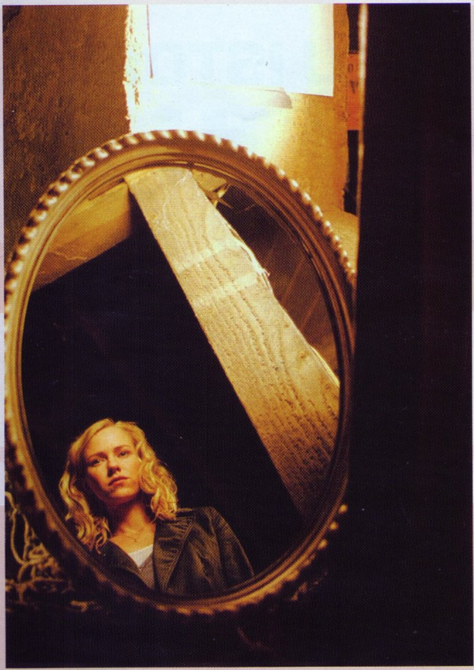


susiranda draugų ir bando pradėti naują gyvenimą.

Tačiau merginos ramaus ir giedro gyvenimo viltims nelemta išsipildyti. Susidomėjusi keista paauglio mirties istorija, Reičelė aptinka iki skausmo pažįstamos mistinės vaizdajuostės pėdsakus. Pradėjusi tyrimą, ji suvokia įminsianti šią mįslę. Tačiau kai lieka visai nedaug, ligoninėje, netekęs sąmonės, atsiranda jos sūnus. Reičelė supranta, jog pats tamsiausias jos košmaras – keršitingoji Samara Morgan (mergaitė, kurios dvasia gyvena vaizdajuostėje) grižo, kad vėl sėtų siaubą ir mirtį.

Naomi Watts partneriu šį kartą tapo 34 metų australas Simonas Bakeris („Los Andželo paslaptis", „Raudonoji planeta"). Jis vaidina Reičelės kolegą jos naujoje darbo vietoje. Įdomu yra tai, kad Bakeris ir Watts yra ne tik tėvynainiai, bet ir seni draugai (Bakerio žmona Rebeka yra viena geriausių Watts draugių).

Originalus japoniškas „Skambutis" („Ringu") tapo žiūrimiausiu ir pelningiausiu filmu Japonijos kino



istorijoje. Šis filmas pradėjo vadinamąją „J-Horror" kryptį (liet. —japoniškas siaubas). Jai priskiriamos juostos, pabrėžiančios mistiką ir baimę, sukeliamą natūraliomis priemonėmis, suderintomis su specialiaisiais efektais. Būtent šios krypties atsiradimas pradėjo visiškai naują Survival Horror žanro atšaką videožaidimuose. Žinomos japonų kompanijos Konami, Tecmo, Sony (žaidimai „Silent Hill", „Project Zero", „Forbidden Siren") daugiau ar mažiau sėkmingai perkėlė filmuose sukurtą siaubą į konsolių savininkų sielas.

Praėjus trejiems metams pagal originalų japonų filmą buvo sukurta amerikietiška versija „Skambutis", kurią režisavo Gore Verbinskis. Šis filmas vien tik JAV uždirbo 128,6 milijonus dolerių (pradinis biudžetas — 45 milijonai dolerių). O štai tęsinį nufilmavo originalios japoniškos filmo versijos režisierius garsusis Hideo Nakata, nelaikantis savęs siaubo filmų režisieriumi. Nakata labiau linkęs vadintis kino meistru ir tiki, jog dėl atidaus scenų montažo galima eksperimentuoti su įvairiausiomis žiūrovų emocijomis. Apskritai filmas The Ring Two tapo holivudiškuoju Nakatos debiutu. Atrodo, tampa tradicija kviesti japonų režisierius perfilmuoti japonų filmus, tačiau jau su amerikiečių aktoriais. Ne taip seniai kino teatrų ekranuose pasirodė amerikietiškas kito japonų siaubo filmo — „Pagieža" (The Grudge), perdirbinys, o pastarojo režisierius Takashi Shimizu sutiko vadovauti filmuojant šio filmo tęsinį.

„Skambučio" tęsinio scenarijų parašė Warrenas Kriugeris („Skambutis", „Riksmas-3", „Kelias į Arlingtoną") ir jis smarkiai skiriasi nuo japoniškojo filmo tęsinio. Grimuotojas — Rickas Bakeris („Beždžionių planeta", „Žmonės juodais rūbais"), filmo dailininkas — Jimas Bisselis („Džumandži", „Ateivis").

Pasak studijos DreamWorks kino nuomos vadovo Jimo Tarpo, filmo premjeros JAV data buvo specialiai susieta su moksleivių ir studentų atostogomis. Lietuvoje filmo „Skambutis 2" premjera – kovo 18 dieną.

VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA

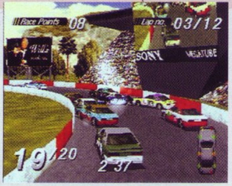
13 dalis

1995–IEJI METAI

SONY AUŠRA

Prieš dešimt metų žaidimų pramonė patyrė rimtą šoką, kuris pasikartoja iki šiol. Į žaidimų rinką žengė *Sony*, atsinešdama konsolę *PlayStation* ir iki šiol nematytus darbo su kūrėjais principus. Apgauta *Nintendo* (priminsime, kad *Sony* turėjo *Nintendo* bendrovei sukurti CD įrenginį, o jos paslaugų atsisakius, nusprendė pati pagaminti visą konsolę), *Sony* nusprendė dirbti kitaip nei tuomet buvo įprasta ir nevaržyti kūrėjų, apriboti juos tik savo konsole. Tokiu būdu *PlayStation* greitai susilaukė kūrėjų simpatijų, dėl to atsirado gausybė puikių žaidimų jau pačioje pradžioje ir, be abejo, pritraukė galybę žaidėjų.

Kalbant apie vairavimo žaidimus, jau pirmaisiais metais pasirodė puikūs super hitai, atskleidę iki šiol nematytų galimybių. Daugiausia šiais metais buvo futuristinių lenktynių. Jų priekyje — žymusis *Wipeout*, apie kurį, ko gero, net nereikia pasakoti. Labai panašios buvo ir lenktynės *CyberSpeed* — pasaulio televizijos transliuojamos varžybos, vykstančios po Galaktiką išbarstytose trasose. Trečiosios futuristinės lenktynės — *Hi-Octane*. Čia veiksmas taip pat vyko lakstant skraidančiais „aparatais", tačiau jau Žemėje, egzotiškose trasose, kurios sugebėjo keistis tiesiai prieš akis.



Išleista ir keletas žymių auto grumtynių žaidimų. Tai iki šiol gyvuojanti serija *Destruction Derby*. Žaidimas siūlė pasidaužyti automobiliais *Derby* arenose, įprastai palenktyniauti daužantis į priešininkus. Kitas žiaurumo nestokojantis žaidimas — moto kovos *Road Rash*, apie kurio tęsinį *Jailbreak* galėjote pasiskaityti 2003/1 VA numeryje. Čia ne tik lenktyniaujate, galite priešininkus net spardyti, daužyti lazdomis ir grandinėmis. *PlayStation* konsolėje pasirodė ir ilgametis, jau beveik visas ankstesnes platformas apkeliavęs žaidimas *Ridge Racer*.

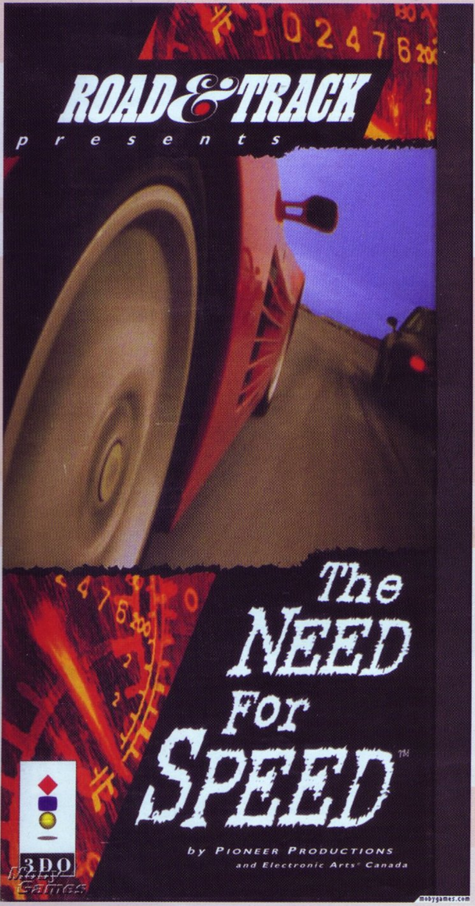
3DO GREITIS

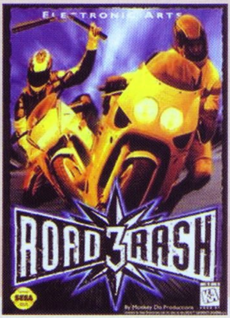
Pasirodžius *PlayStation*, apie *3DO* konsolę pasakoti gal jau ir nebebūtų verta, jei ne vienas žaidimas, kurį drąsiai galima vadinti populiariausiu lenktynių žaidimu, iki šiol išlaikančiu karaliaus karūną. Taip, *super-uber* serija *Need for Speed* startavo būtent šioje *Panasonic* konsolėje! Pilnas žaidimo

pavadinimas: *Road & Track Presents: The Need for Speed*. *Electronic Arts* pasinaudojo žymiu automobilių žurnalu *Road & Track*. Na, o žaidime buvo galima pasivažinėti su svajonių automobiliais: *Dodge Viper*, *Lamborghini*, *Ferrari*, Porshe, Corvette, *Mazda RX7*, *Toyota Supra Turbo* ir *Acura NSX*. Lakstančius šiais monstrais „medžiojo" policija, ir buvo galima rinktis lenktynių dienos laiką.

SEGA DAUGIALYPIŠKUMAS

Kompanija *Sega* taip ir nesugebėjo apsispręsti, kurią platformą labiausiai remti ir skatinti, tad žaidimai buvo leidžiami visoms keturioms sistemoms. Žinoma, tai nereiškė aukštos žaidimų kokybės, tačiau įdomių darbų buvo. Galingiausioji platforma, tiksliau, priedas 32X, susilaukė vienintelių kartų lenktynių *BC Racers*. Žaidimo idėja paimta iš *Super Mario Kart*, o vaizdai tarsi





iš *Flintstones* filmuko. Žaidėjai važinėjasi motociklais 32-ose priešistorinėse trasose, daužo konkurentus su lazdomis ir kitais ginklais. *Sega CD* sistemai buvo išleistas *The Adventures of Batman & Robin* pagal garsiojo *Batman* animacinį serialą. Tačiau vietoje nuotykių žaidėjams buvo pasiūlytas perdėm sunkus lenktynių žaidimas, kur reikėjo lakstyti su Batmobiliu gatvėmis ir gaudyti piktadarius. Įprastas *Genesis* sulaukė motociklų kovos tęsinio *Road Rash 3*. Žaidime buvo galima susirinkti iki septynių ginklų, o policija persekioja net trimis transporto priemonių tipais: motociklais, automobiliais ir sraigtasparniais.

ATARI SAULĖLYDIS

Paskutiniais gyvavimo industrijoje metais senoji *Atari* savo keistai *Jaguar* sistemai dar suspėjo išleisti kelis vairavimo žaidimus. Tai trimatės krosinių motociklų

lenktynės *Supercross 3D*. Kitas „super" žaidimas – *Super Burnout* — taip pat motociklais, tik jau lenktyninėmis „britvomis". Bandyta ir ralis — žaidimas *Power Drive Rally*, nors ir keista, buvo rodomas iš viršaus. Paskutinis „skęstančios" konsolės gelbėtojas — *Atari Karts*, animacinės kartingų lenktynės.

ARKADŲ TRIUKŠMAS

PlayStation ir kitų vėlesnių konsolių pasirodymas tikrai nepakenkė arkadoms. Jokia namų konsolė nepakeitė ir, ko gero, nepakeis lenktynių arkadose, sėdint ant motociklų ar automobilių muliažų ir laikant rankose beveik tikrus vairus :). O štai įdomiausi šių metų arkadų žaidimai:

Cyber Cycles — dviejų žaidėjų puikios trimatės grafikos moto

lenktynės. Deja, turinčios labai nedaug galimybių: tik dvi trasas ir tris motociklus. *Rave Racer* — japoniškos lenktynės. Veiksmas vyksta Tokijo mieste lakstant sportiniais automobiliais. *Sega Rally Championship* — sėkmingas žaidimas pagal puikias *Virtua Racing* tradicijas. Jūsų paslaugoms du *WRC* automobiliai — *Toyota Celica GT-Four* ir *Lancia Delta Integrate '92*. Žaidimo stovai turėjo vibracijos efektų bei vairavimo reakcijos mechanizmą, puikiai perteikiantį važiavimą posūkiais ir skirtingos dangos paviršiumi. *Speed Racer* — lenktynės pagal žymųjį animacinį serialą. Galima palakstyti penkiomis mašinomis valdant du veikėjus — *Speed* bei *Racer X*. Kaip ir filmuke, automobiliai turi visokių ginklų ir gali šokinėti.

Doom

NES, SNES, Saturn, 32X, 3DO, PlayStation, N64, GBA, pasirodys Xbox
1994–2005
Kūrėjas: id Software

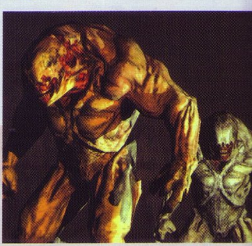
Doom pasaulį išvydo gruodžio 10 dieną, 1994–aisiais. Tai buvo Džono Karmako bei kitų ne mažiau garsių žaidimų kūrėjų fantazijos vaisius. Pirmojo asmens šaudyklė greitai susilaukė žaidėjų pagarbos. Tai buvo greitas, rimtas, jaudinantis žaidimas, gilus ir puikiai sukurtas. Atsidūrę Marse žaidėjai turėjo išnaikinti daugybę ateivių–monstrų valdydami nematomą karį.

Budrūs „ramybės sergėtojai" lygiai taip pat užpuolė Doom dėl jo paties žiaurumo ir tariamo jaunuolių žiaurumo skatinimo tikrame gyvenime. Tačiau labiausiai *Doom* užpultas buvo daug vėliau, 1999–ųjų balandį. Colorado valstijos Littleton miesto mokykloje įvyko didžiulė tragedija, kai du mokiniai, atsinešę į mokyklą ginklus, išžudė 12 klasiokų ir vieną mokytoją, po to nusišovė patys. Įtampa dėl paauglių žiaurumo JAV pasiekė panikos lygį, o žaidimai taikinyje atsidūrė po šios citatos laikraštyje: „Jo (vieno iš paauglių) pravardė Reb buvo sugalvota pagal veikėją iš jo mėgstamiausio žaidimo *Doom*, kurio tikslas — iššaudyti kuo daugiau priešų". Buvo paviešinta, kad policija rado video kasetę, kurioje paaugliai buvo apsiginklavę nupjautu šratiniu šautuvu, panašiu į naudojamą *Doom* žaidime. Žmonėms reikėjo paaiškinimo. Ir iki Columbine incidento, ir po jo buvo kaltinami video žaidimai, TV, muzika ir filmai, kol pagaliau žmonės suprato, kas iš tiesų buvo negerai. Vienas iš paauglių vartojo antidepresantų, jis nebuvo priimtas į kariuomenę, kur jis tikėjosi būsiąs nepriklausomas, buvo ir kitų problemų. Tačiau žiniasklaidai *Doom* leido „šauti tiesiai": jis žaidė *Doom*, todėl šaudė ir žudė žmones. Taigi buvo daromos tokios išvados.

Tačiau nei *Doom*, nei kitų žaidimų čia nereikia ginti. Milijonai *Doom* gerbėjų visame pasaulyje žaidžia šį žaidimą, bet neina į gatves ar mokyklas šaudyti žmonių. *Doom* žaidėjai gynė žaidimą ir teigė, kad paaugliai turėjo daug rimtesnių problemų nei tik domėjimasis *Doom*.

2001-aisiais metais kelios Columbine incidento aukų šeimos į teismą padavė net 25 žaidimų kompanijas, siekdami 5 milijardų JAV dolerių žalos atlyginimo. Į sąrašą pateko beveik visos stambiausios žaidimų kompanijos: *Nintendo*, *Sega*, *Sony*, *id Software*, *Activision*, *Capcom*, *Eidos* ir kitos. Kaltinimai buvo atmesti, nes nebuvo įmanoma įrodyti, kad kažkoks žaidimas tiesiogiai įtakojo šią tragediją. „Mes manome, kad tiesiog per toli yra „peršokti" iš šaudymo į veikėjus video ekrane — kuo užsiima milijonai žmonių — į žmonių šaudymą klasėje," — komentavo teisėjas Danny Boggs.

Įsirėžusi į žaidimų istoriją kompanija id *Software* yra kilusi iš Dalaso priemiesčio *Mesquite*, JAV. Ironiška tai, kad būtent čia anksčiau buvo bandoma uždaryti visus arkadų salonus ir ištremti juos lauk, kaltinant žiaurumu ir žala vaikams. 1976-aisiais buvo bandoma išleisti įsakymą, kuris uždraustų į arkadas įleisti jaunesnius nei 18 metų žaidėjus. Tačiau valstijos teismas atmetė tokį siūlymą.



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

KOVAS

04 COLD FEAR	VEIKSMO
04 CONSTANTINE	VEIKSMO
04 KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT	MUŠTYNĖS
04 LEGEND OF KAY	NUOTYKIŲ
04 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	VEIKSMO
04 PLAYBOY: THE MANSION	STRATEGIJA
04 PROJECT: SNOWBLIND	FPS
08 SUPER MONKEY BALL DELUXE	DĖLIONĖ
09 GRAN TURISMO 4	LENKTYNĖS
11 FIFA STREET	SPORTAS
11 GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE	VEIKSMO
11 ROBOTS	NUOTYKIŲ
11 WINNIE THE POOH'S RUMBLY TUMBLY ADVENTURE	NUOTYKIŲ
18 BROTHERS IN ARMS	FPS
18 CHAMPIONS: RETURN TO ARMS	RPG
18 EYETOY: MONKEY MANIA	EYETOY
18 FIGHT NIGHT ROUND 2	SPORTAS
18 RUGBY 2005	SPORTAS
24 CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT	VEIKSMO
24 DEVIL MAY CRY 3	VEIKSMO
24 EYETOY: ANTIGRAV	EYETOY

BALANDIS

01 FULL SPECTRUM WARRIOR	TAKTIKA
01 MX VS. ATV UNLEASHED	LENKTYNĖS
01 SPY VS. SPY	VEIKSMO
01 SPLINTER CELL CHAOS THEORY	VEIKSMO
01 VIEWTIFUL JOE 2	NUOTYKIŲ
01 YU YU HAKUSHO: DARK TOURNAMENT	MUŠTYNĖS

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

KOVAS

04 SHREK 2 PLATINUM
04 SPIDER-MAN 2 PLATINUM
04 PROJECT: SNOBLIND
04 COLD FEAR
04 PLAYBOY THE MANSION
11 FIFA STREET
11 RUGBY 2005
11 DEATH BY DEGREES
11 GRAN TURISMO 4
11 ROBOTS
11 WINNIE THE POOH RUBNLY TUMBLY ADVENTURE
18 BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30
18 YU YU HAKUSHO DARK TOURNAMENT
18 FIGHT NIGHT ROUND 2
18 EYETOY: MONKEY MANIA
25 DEVIL MAY CRY 3
25 TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT
25 EYETOY: ANTIGRAV
25 CHAMPIONS RETURN TO ARMS
25 THE BARD'S TALE
25 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

BALANDIS

01 VIEWTIFUL JOE 2
01 SPY VS. SPY

TOPAI

VA TOP 15

1. GTA San Andreas
2. Dragon Ball Z: Budokai 2
3. Dragon Ball Z: Budokai 3
4. Final Fantasy X - 2
5. NfS: Underground 2
6. GTA: Vice City
7. *Final Fantasy VII*
8. *Silent Hill*
9. NFS: Underground
10. Ratchet and Clank 3
11. Final Fantasy X
12. Soul Calibur 2
13. *Final Fantasy VIII*
14. Ratchet and Clank 2
15. *Metal Gear Solid*

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10
Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Grand Theft Auto: San Andreas
2 Grand Theft Auto: Vice City
3 Need for Speed Underground 2
4 Need for Speed Underground
5 NBA Jam 2004
6 SingStar Party
7 XIII
8 Call of Duty: Finest Hour
9 EyeToy: Play
10 NBA Live 2005

GNT PSone Top 5
Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Worms Armageddon
2 World's Scariest Police Chase
3 FIFA Football 2001
4 Ultimate Fighting Championship
5 One Piece Mansion

PS 2

1Metal Gear Solid 3: Snake Eater
2 Mercenaries
3 Grand Theft Auto: San Andreas
4 Sonic Mega Collection Plus
5 The Spongebob Squarepants Movie
6 UEFA Champions League 2004-2005
7 Need For Speed: Underground 2
8 Ace Combat: Squadron Leader
9 FIFA 2005
10 Pro Evolution Soccer 4

PSone

1 Scooby-Doo and The Cyber Chase
2 Dance: UK
3 Toy Story 2
4 Spiderman 2 - Enter Electro
5 The Lion King: Simba's Mighty Adventure
6 Donald Duck: Quack Attack
7 Dancing Stage Party Edition
8 Spongebob: Super Sponge
9 Beyblade: Let It Rip!
10 Dancing Stage Euromix

Xbox

1 Star Wars: Republic Commando
2 Mercenaries
3 Oddworld: Stranger's Wrath
4 Star Wars: Knights of The Old Republic 2
5 Sonic Mega Collection Plus
6 Pro Evolution Soccer 4
7 Halo 2
8 Dead Or Alive Ultimate
9 Playboy: The Mansion
10 Cold Fear

GameCube

1 Mario Power Tennis
2 Donkey Kong: Jungle Beat
3 The Legend of Zelda: Four Swords
4 The Incredibles
5 Mario Kart: Double Dash!!
6 The Spongebob Squarepants Movie
7 Donkey Konga
8 Paper Mario 2: The Thousand-Year Door
9 Metroid Prime 2: Echoes
10 Need For Speed: Underground 2

GBA

1 The Spongebob Squarepants Movie
2 Simpsons: Road Rage
3 The Incredibles
4 Yu-Gi-Oh! World Champ Tournament 2005
5 Pokemon Fire Red
6 Pokemon Leaf Green
7 James Pond 2 - Robocod
8 Sonic Advance 3
9 Sonic Advance
10 Shrek 2